

ДЖО ДИВЪР

# Замъкът на смъртта



КНИГА-ИГРА



**КНИГА-ИГРА**

2024

Специално издание



**Излезли от печат:**

**ПОЛЕТ ОТ МРАКА**

**ПЛАМЪК НАД ВОДАТА**

**ПЕЩЕРИТЕ НА КАЛТЕ**

**БЕЗДНАТА НА ОБРЕЧЕНИТЕ**

**СЯНКА ВЪРХУ ПЯСЪКА**

**ЦАРСТВАТА НА ТЕРОРА**

**ЗАМЪКЪТ НА СМЪРТТА**

## Историята досега...

Ти си Каи господарят Самотния Вълк – последният от Каи воините на Сомерлунд и единственият оцелял след масовото клане, унищожило братята ти по оръжие по време на суровата война със заклетите ви врагове – Мрачните властелини на Хелгедаг.

Много векове изминаха, откакто Слънчев орел, първият от вида ви, основа Оргена на Каи. Подпомогнат от вълшебниците на Десси, той изпълни рискована мисия за откриването на седемте кристала на силата, известни като Камъните на знанието на Никсатор. Чрез тяхното откриване той отключи мъдрост и сила, намиращи се в тях и в него самия. Той документира същността на откритията и преживяванията си в голяма книга, наречена Книгата на Магнакай. Ти откри това изгубено Каи съкровище и се закле тържествено да възстановиш отминалата слава на оргена, осигурявайки сигурността на страната си в следващите години. Старателното ти изучаване на тази древна книга ти позволи да овладееш само три от десетте Магнакай дисциплини. За да изпълниш своето обещание, трябва да завършиш мисията, изпълнена първо от Слънчев орел преди повече от хиляда години. Правейки го успешно, ти също ще придобиеш силата и мъдростта на Магнакай, съдържащи се в кристалните форми на Камъните на знанието.

Много от писанията на Слънчев орел са избледнели с годините и е останало малко, което да ти помогне в откриването на седемте Камъка на знанието на Никсатор. Воден от малкото думи, които все още могат да бъдат дешифрирани, ти пое на пътешествие, отвело те до разкъсвания от войни град Текаро, във враждебните земи на Словия. Там, скрит дълбоко в криптата на градската катедрала, откри първия Камък на знанието от Варета. Когато го вдигна триумфално в ръка, силата му се прехвърли в теб и местонахождението на втория камък се формира бавно в съзнанието ти – Хердос.





П

риносителят на  
този свитък

е посветен в бойните  
дисциплини на Каи



Отдалеченият град Хердос се намира на брега на езерото Кхор, високо в планините Ксулун в Дессу. Там старейшините маги – маговете, управляващи тези земи, помогнали на Слънчев орел в мисията му много отдавна. Времето е направило своя пълен цикъл и още веднъж воин на Кай се нуждае от помощта им.

– Съдбата те доведе при нас, Самотен Вълк – произнася напевно Римоа, говорител на Висшия съвет на старейшините маги, когато застана пред тях в Кулата на истината в Елзиан. – А нашата съдба е да се включим в изпълнението на задачите ти.

Ясният му глас изпълва голямата цилиндрична зала на съвета, а облечените в бели роби старейшини отговарят в хор:

– Така е.

Римоа те отвежда до кръгъл подиум, разположен като дълбок кладенец в зеления мраморен под. Той внимателно коленичи и докосва течната му метална повърхност с ръката си, върху която има ръкавица. Течение се понася през блещукащия метал и в подобните му на огледало дълбини странно видение бавно придобива форма. Виждаш крепост с черни стени, извисяваща се над скалист остров, тъмно-лилавите му сенки се отразяват в мрачните води на осветено от водата езеро.

– Виждаш пред теб Казан-оуг. Камъкът на знанието от Хердос почива в този замък, дълбоко в прокълнатите му зали. Ще те заведем до този замък, Самотен Вълк, но трябва да влезеш сам, понеже нашите способности нямат влияние над силите, командващи това ужасно място. През отминалите години, след като Слънчев орел за първи път гоиде в тази страна, огромно зло погълна Казан-оуг. Не знаем как да го унищожим, но успяваме да го удържим и да спрем разрастването му отвъд остров Кхор. Някои от най-смелите воители на Магнамунд опитаха да победят по наша повеля силата на Казан-оуг, но всички загинаха. Сега съдбата ни доведе Кай господар и сърцата ни ликуват, по-

неже успехът на твоята мисия ще доведе до унищожение на Казан-оуг и ще освободи всички нас от злата му сянка.

Вълна от изпълнени с надежда шепоти се надига от Кръга на старейшините, когато те чуват как заявяваш, че ще отидеш в Казан-оуг. Докато напускате залата за съвещания, за да те екипират за опасната мисия, питаш за значението на думите „Казан-оуг“. Неловко мълчание се спуска над гордата компания и всички очи се обръщат към Римоа.

– На езика на сомерлунците – казва той с треперещ глас. – Замъка на смъртта.

## Правила

Водиш записки за твоето приключение в Дневника.

По време на тренировката ти за последния воин на Каи развиваш бойната си сила – БОЙНО УМЕНИЕ и физическа енергия – ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди да потеглиш към своето приключение, трябва да определиш колко ефективна е била тя. За да го направиш, вземи молив и със затворени очи посочи число от Таблицата със случайни числа. Ако посочиш 0, се брои за нула.

Първото число, което ще посочиш, представлява твое БИНО УМЕНИЕ. Прибави 10 към него и запиши стойността в Дневника. (Пример: Ако посочиш 4, твое БИНО УМЕНИЕ е 14.) По време на бой твоите точки ще бъдат сравнявани с тези на съперника ти. Висок резултат за това умение е много полезен.

Второто посочено число ще представлява твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Добави 20 към него и го запиши в Дневника. (Пример: Ако посочиш числото 6 от Таблицата, запиши 26.)

Ако си ранен в битка, ще губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако по някое време тя стигне до нула или по-малко, умираш и приключението свършва. Загубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ могат да бъдат възстановени по време на приключението, но тяхната стойност не може да превишава първоначалната.

Ако си приключил успешно някое от предишните приключения на Самотния Вълк, ти вече ще притежаваш БОЙНО УМЕНИЕ, ИЗДРЪЖЛИВОСТ и Каи дисциплини и може да ги пренесеш в Книга 7.

Може също да вземеш всички Оръжия или Специални предмети от последното си приключение и те трябва да бъдат нанесени в Дневника (ограничението е две оръжия и осем предмета в Раницата).

Може да избереш една бонус Магнакай дисциплина, която да запишеш в Дневника за всяко Магнакай приключение на Самотния Вълк, което си преминал успешно (книги 6–12).

## Магнакай дисциплини

По време на тренировката ти за воин на Кай и приключенията, през които премина, преди да откриеш Книгата на Магнакай, ти усъвършенства десет от основните бойни умения, познати като Кай дисциплини.

След изучаването на Книгата на Магнакай ти достигна до ранга Старши Кай господар, което означава, че усвои три от изброените по-долу Магнакай дисциплини. От теб зависи кои да бъдат тези три Магнакай дисциплини. По-неже всички те могат да ти влязат в употреба по някое време на приключението, избери своите три внимателно. Правилното им използване в точния момент може да спаси живота ти.

Магнакай уменията са разделени на групи, всяка от които се овладява чрез отделни обучаващи тренировки. Тези групи се наричат „Кръгове на знанията“. С изучаването на всички Магнакай дисциплини от определен Кръг на знание-то може да се сдобиеш с допълнителни точки към резултата на твоеето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ. (Виж раздела Кръгове на знанията на Магнакай за подробности около тези бонуси.)

Когато избереш своите три Магнакай дисциплини, ги запиши в Дневника.

### Майсторство с оръжие

Тази Магнакай дисциплина позволява на Кай господаря да стане изкусен в използването на всякакви оръжия. Когато влезеш в битка с оръжие, което си усъвършенствал, добави 3 точки към твоеето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие (лък), към тези 3 точки може да добавиш и едно посочване в Таблицата, когато стреляш с него. Рангът Старши Кай господар, с който започваш Магнакай сериите, означава, че умееш да боравиш с три оръжия от следния списък:





0 = Копие



1 = Камѧ



2 = Боздуган



3 = Къс меч



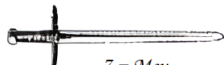
4 = Боен чуѧ



5 = Лъѧ



6 - Брадѧ



7 = Меч



8 = Пояѧ



9 = Дълъѧ меч

Фактът, че си умел в използването на три оръжия, не означава, че започваш приключението с тях. Обаче ще имаш възможността да се сдобиваш с оръжия в течението му. За всяка книга от Магнакай серията, която преминеш успешно, може да добавиш по едно допълнително оръжие в Списъка на дисциплината.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника „Майсторство с оръжие +3 БОЙНО УМЕНИЕ“ и маркирай избраните оръжия в списъка. Не може да носиш повече от две оръжия.

## Власт над животните

Тази Магнакай дисциплина позволява на Каѧ господаря да комуникира с повечето животни и да разгадава техните цели и намерения. То също му позволява да се бие върху сеглото с огромно предимство.

Ако избереш това умение, запиши „Власт над животните“ в Дневника.

## **Изцерение**

Притежателят на това умение може да възстановява по 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод, през който премине, стига да не е провел битка в него. (Това може да стане само ако твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ е паднала под началното си ниво.) Тази Магнакай дисциплина позволява също на притежателя си да лекува болести, слепота и всякакви рани, причинени на него и други по време на битка. Използвайки знанията на това умение, Каи господарят ще може да открива действията на всички билки, корени и отвари, на които може да се натъкне по време на приключението.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника „Изцеряване: +1 ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод без битка“.

## **Невидимост**

Това Магнакай умение позволява на Каи господаря да се слива с обкръжаващата го среда. Ще може още да замаскира телесната си температура и миризма и да придобие диалекта и маниерите, характерни за всеки град, който посети.

Ако избереш това умение, запиши „Невидимост“ в Дневника.

## **Майсторство в преследването**

Това умение ще се погрижи Каи господарят никога да не бъде гладен. Той винаги ще открива храна, дори в райони на пустош и пустиня. Също така ще може да се движи с голяма скорост и ловкост и ще му позволи да пренебрегне всяка допълнителна загуба на БОЙНО УМЕНИЕ по време на изненадваща атака или засада.

Ако избереш това умение, запиши „Майсторство в преследването“ в Дневника.

## **Съзгледвачество**

В допълнение на основното умение да може да разпознае верния път в непозната местност, Магнакай умение Съзгледвачество ще позволи на Каи господаря да разбира чужди езици, да дешифрира символи, разчита стъпки и отпечатайки и следи (дори да са били заличени) и да открива наличието на повечето капани. То също му осигурява гарбата винаги да знае интуитивно къде се намира посоката север.

Ако избереш това умение, запиши „Съзгледвачество“ в Дневника.

## **Пси-устрем**

Психическо умение, което позволява на Каи господаря да атакува враг, използвайки силата на ума си. Може да бъде използвано и като обикновено оръжие за бой и добавя 4 допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

Това е могъща дисциплина, но също е скъпоструваща. За всеки боен рунг, в който използваш Пси-устрем, трябва да извадиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. По-слабата форма на това умение (Мозъчен взрив) може да бъде използвана срещу враг, без да се губят точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но ще добави само 2 допълнителни точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ (Пси-устрем и Мозъчен взрив не могат да бъдат използвани едновременно).

Пси-устрем не може да бъде използвано, ако точките ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 6 или по-малко, и не всички същества, които срещнеш по време на приключението, ще са му подвластни. Ще ти бъде казано, ако някое създание е имунизирано.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-устрем: + 4 БОЙНО УМЕНИЕ, но – 2 ИЗДРЪЖЛИВОСТ на боен рунг“ и „Мозъчен взрив: +2 БОЙНО УМЕНИЕ“ в Дневника.

## **Пси-презграда**

Много от враждебните същества, които населяват Магнамунд, имат способността да те атакуват, използвайки Мозъчна сила. Магнакай дисциплината Пси-презграда те предпазва от загубата на точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато си изложен на такава атака, и значително увеличава защитата ти срещу свръхестествени илюзии и хипнози.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-презграда: не се губят точки, когато си атакуван от Мозъчна сила“.

## **Връзка**

Усъвършенстването на това Магнакай умение ще ти позволи да издържаш на екстремни горещини и студове, без да губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, и да местиш предмети само със силата на концентрацията си.

Ако избереш това умение, запиши „Връзка“ в Дневника.

## **Предсказване**

Това умение може да предупреди Каи господаря за невидима опасност или да му позволи да засече невидим или скрит враг. То може също да разкрие истинската цел или намерение на непознат или предмет, които може да срещнеш по време на приключението. Предсказване може още да ти помогне да комуникираш телепатично с непознат човек и да усетиш дали някое същество притежава психически способности.

Ако избереш това умение, запиши „Предсказване“ в Дневника.

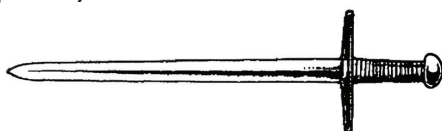
Ако преминеш успешно мисията в тази Книга 7 от поредицата за Самотния Вълк, може да добавиш още една дисциплина в Дневника на Книга 8. Това допълнително умение заедно с другите ти такива и Специалните предмети, които си открил и имал възможността да задържиш, могат да бъдат използвани в следващата книга от серията, наречена *Джунглата на ужасите*.

## Екипировка

Преди да напуснеш Сомерлунд заради мисията си за търсенето на Камъка на знанието от Варета, получаваш карта на Сторнленгс и кесия със злато. За да разбереш колко злато има в кесията, посочи число от Таблицата и добави 10 към него. Резултата може да запишеш в Дневника като сумата от Златни крони, които притежаваш. Ако си преминал успешно книги 1–6 за Самотния вълк, може да добавиш сумата от тях към тази. Запомни, че може да носиш максимум 50 Златни крони, но сумата над тях може да оставиш за съхранение в Манастира на Кай.

Старейшините маги ти предлагат избор от екипировка, която да ти помогне в опасната мисия. Може да вземеш пет от предметите, съобразявайки се с тези, които вече имаш. Запомни, че може да носиш най-много две Оръжия и осем Предмета от Раницата:

### \* Меч (Оръжия)



### \* Лък (Оръжия)



\* Колчан (Специални предмети). Този съдържа 6 Стрели. Отбелязвай при използване.



**\* Вџе (Раница)**



**\* Отвара от лаумспур (Раница).** Тази отвара, когато е изпита след битка, възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Може да вземеш 1 доза.



**\* Фенер (Раница).** Той е създаден така, че светва сам. Няма да имаш нужда от прахан или други средства, за да създагеш пламък, който да го запали.

**\* Боздуган (Оръжия)**



**\* 3 Специални порции (Храна).** Всяка от тези Специални порции се брои за 1 ядене и всяко заема по едно място в Раницата.



**\* Кама (Оръжия)**



**\* 3 Огнени семена (Специален предмет).** Когато се хвърлят към твърда повърхност, те експлодират и горят жестоко.

Отбележи в Дневника петте предмета, които ще избереш. Под заглавията, дадени в скоби, може да запишеш ефекта, оказан върху твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ и твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

### **Как се носи екипировката?**

След като си избрал екипировка, следният списък ще ти покаже как да я носиш. Няма нужда да си записваш, може да поглеждаш тук по време на приключението.

- \* **Меч** – държи се в ръка.
- \* **Лък** – държи се в ръка.
- \* **Колчан** – преметнат на рамото.
- \* **Въже** – носи се в Раницата.
- \* **Отвара от лаумспур** – носи се в Раницата.
- \* **Фенер** – носи се в Раницата.
- \* **Боздуган** – държи се в ръка.
- \* **Специални порции** – носят се в Раницата.
- \* **Кама** – държи се в ръка.
- \* **Огнени семена** – носят се в джоба.

### **Колко може да носиш?**

#### **Оръжия**

Максималният брой, който можеш да носиш, е две.

#### **Предмети в Раницата**

Те се съхраняват в Раницата. Понеже мястото е ограничено, може да носиш до 8 предмета, включително и Храна.

#### **Специални предмети**

Те не се носят в Раницата. Когато намериш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш.



## **Златни крони**

Те винаги се носят в Кесия на пояса. Тя съдържа максимум 50 крони.

## **Храна**

Тя се носи в Раницата. Всяко Хранене се брои за един предмет.

Всеки предмет, който може да ти е от полза и да бъде взет по време на приключението, ще е изписан с главна буква. Освен ако не е упоменато, че е Специален предмет, носи го в Раницата.

## **Как да използваш екипировката?**

### **Оръжия**

Те ти помагат в битка. Ако имаш Магнакай дисциплината **Майсторство с оръжие** и съответното оръжие, добави 3 точки към твоего БОЙНО УМЕНИЕ. Ако влезеш в битка без оръжия, извади 4 точки от БОЙНО УМЕНИЕ и се биеш с голи ръце. Намериш ли оръжие по време на приключението, може да го вземеш и използваш (помни, че може да носиш само две оръжия). По време на битка може да използваш само едно оръжие.

### **Лък и Стрели**

По време на приключението ще имаш възможност да използваш Лък и Стрела. Ако се екипираш с това оръжие и притежаваш поне една Стрела, може да ги употребиш, ако текстът на съответния епизод ти позволява. Лъкът е полезно оръжие и ти позволява да уцелиш враг от дистанция. Той обаче не може да бъде използван в ръкопашен бой, затова е строго препоръчително да бъдеш екипиран също и с оръжие за близък бой, като Меч или Боздуган.

За да стреляш с Лък, трябва да притежаваш Колчан и поне една стрела. Всеки път, когато Лъкът е използван, заличавай Стрела от Дневника.

Лъкът, естествено, не може да бъде използван, ако изразходваш запаса си от Стрели, но възможността отново да го попълниш може да се появи по време на приключение-то.

Ако влезеш в битка въоръжен само с Лък, трябва да извадиш 4 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ и да се биеш с голи ръце.

### **Предмети от Раницата**

По време на пътуванията ти ще откриваш различни полезни предмети, които може да искаш да задържиш (помни, че може да носиш само осем предмета в Раницата). Може да ги замениш или изхвърлиш по всяко време, когато не участваш в битка.

### **Специални предмети**

Те не се носят в Раницата. Когато откриеш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш. Ако си преминал успешно предишни книги за Самотния Вълк, може би вече притежаваш Специални предмети.

### **Златни крони**

Валутата на Сомерлунд и Сторнлендс е Кроната, която е малка златна монета. Когато убиеш противник и претърсиш тялото, може да вземеш всички златни монети, които намериш, и да ги поставиш в Кесията си (помни, че тя побира максимум 50 Златни крони).

### **Храна**

Ще трябва да се храниш редовно по време на приключението. Ако нямаш храна, когато си инструктиран да ядеш, ще губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако си избрал Магнакай дисциплината **Майсторство в преследването**, няма нужда да използваш порция Ядене, когато си инструктиран да се храниш.

## Отвара от лаумспур

Това е лечебна отвара, която възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато се изпие след битка. Имаш само една доза. Откриеш ли други отвари по време на приключението, ще бъдеш информиран за ефекта им. Всички отвари са Предмети от Раницата.

## Правила на битката

По време на приключението ще се налага да се биеш с враг. Точките: БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ на врага са дадени в текста. Целта на Самотния вълк е да убие врага, като намали неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула, като самият той загуби колкото може по-малко точки. В началото на сражението запиши точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния вълк и на врага в частта на Дневника, предназначена за тази цел – Бележки по време на битка. Последователността в боя е следната:

1. Добави всички допълнителни точки от твоите Магнакай дисциплини и Специални предмети към твоето БОЙНО УМЕНИЕ.

2. Извади БОЙНОТО УМЕНИЕ на врага от числото, което си получил. Резултатът е твоят Боен коефициент.

## Пример

Самотния вълк (БОЙНО УМЕНИЕ 15) е нападател в засада от нощен хищник (БОЙНО УМЕНИЕ 22). Няма възможност за бягство от битката, а трябва да се опълчиш и бориш срещу връхлитащото същество. Самотния вълк има Магнакай дисциплината Пси-устрем, от която нощният хищник не е имунизиран, така че се добавят още 4 точки към БОЙНОТО УМЕНИЕ и то става 19.

Изважда се БОЙНОТО УМЕНИЕ на нощния хищник и твоят Боен коефициент е  $-3$  ( $19 - 22 = -3$ ). Запиши  $-3$  в Дневника като Боен коефициент.

3. Когато си определил твоя Боен коефициент, избери число от Таблицата.

4. Отвори на Бойната таблица. Отгоре на таблицата са показани Бойните коефициенти. Намери твоя и го засечи със случайното число, което си посочил (случайните числа са отстранени на таблицата). Сега имаш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, загубени от Самотния вълк и противника в този рунд на битката („В“ представляват точките, изгубени от Врага, а „СВ“ от Самотния вълк).

### **Пример**

Бойният коефициент между Самотния вълк и нощния хищник е – 3. Ако посоченото число е 6, тогава резултатът от първия боен рунд е следният:

\* Самотния вълк губи 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ (плюс 2 допълнителни заради използването на Пси-устрем).

\* Нощният хищник губи 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5. Отбележи в Дневника промените в точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на участниците в битката.

6. Освен ако няма друга инструкция или имаш възможност да избягаш, започва следващият боен рунд.

7. Повтори последователността от точка 3.

Битката продължава, докато точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на единия стигнат до нула или по-малко и тогава боецът се счита за мъртъв. Ако Самотния вълк умре, приключението приключва. Ако врагът умре, Самотния вълк продължава с останалите му точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Резюме на Бойните правила има в края на книгата.

### **Бягство от битката**

По време на приключението може да имаш възможност да избегнеш битка. Ако вече си започнал боен рунд и решиш да избягаш, изчисли показателите както обикновено.

Измъкваш се от битката, без врагът да загуби точки. В този рунд само Самотния вълк губи точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но това е рискът от бягство! Може да избягаш само ако текстът в конкретния епизод ти го позволява.

## **Нива на Магнакай тренировка**

Следната таблица показва ранговете и титлите, достигани от воините на Кай на всяко ниво от тренировката им. С всяко успешно преминаване на приключение от Магнакай серията за Самотния Вълк ще придобиваш допълнителна Магнакай дисциплина и постепенно ще напредваш към върховното постижение на Кай Воина – Кай Велик майстор.

**1. Кай майстор**

**2. Старши Кай майстор**

**3. Изключителен Кай майстор** – Започваш Магнакай приключенията на Самотния Вълк с това ниво на тренировка

**4. Архиепископ**

**5. Покровител**

**6. Княз**

**7. Ментор**

**8. Сион-кай**

**9. Архмайстор**

**10. Кай Велик майстор**

## **Кръгове на знанието на Магнакай**

В годините преди масовото им избиране Кай воините на Сомерлунд се посветили в изучаването на Магнакай. Тези умения били разпределени в четири тренировъчни учения, наречени „Кръгове на знанието“. С усъвършенстването на всички Магнакай дисциплини от Кръговете на знанието Кай воините развили своята бойна сила (БОЙНО УМЕНИЕ) и физическа и ментална енергия (ИЗДРЪЖЛИВОСТ) до ниво много по-високо от това, което всеки смъртен боец би могъл да достигне.

Тук са изброени четирите Кръга на знанието на Магнакай и уменията, които трябва да се усъвършенстват, за да са завършени:

## **Кръг на огъня**

Майсторство с оръжие и Майсторство в преследването

## **Кръг на светлината**

Власт над животните и Изцерение

## **Кръг на соларис**

Невидимост, Майсторство в преследването и Съглед-  
вачество

## **Кръг на духа**

Пси-устрем, Пси-преграда, Връзка и Предсказване

Със завършване на Кръга на знанието може да добавиш  
към своето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ следните  
допълнителни бонус точки:

## **Бонуси от Кръговете на знанието**

Кръг на огъня

+1 БУ, +2 И

Кръг на светлината

0 БУ, +3 И

Кръг на соларис

+1 БУ, +3 И

Кръг на духа

+3 БУ, +3 И

Всички бонус точки, които придобиваш със завършване-  
то на Кръга на знанието, са допълнение към основните ти  
точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

## **Подобрен дисциплини**

Докато се издигаш в по-високите нива на Магнакай  
тренировките, ще откриеш, че всяко от уменията ти по-  
стоянно ще се подобрява.

Ако си Каї господар, достигнал ранга Архиепископ, ще може да се възползваш от облагите на подобренията на следните Магнакаї дисциплини:

### **Архиепископ**

**Власт над животните** – Архиепископи с тази Магнакаї дисциплина са способни да отблъснат животното, което цели да ги нарани, като блокират усещанията му за вкус и обоняние. Нивото на успех зависи от размера и свирепостта на животното.

**Изцерение** – Архиепископи с това умение могат да забавят ефекта на инфекции, включително отрови, с които са влезли в контакт. Макар че Каї Архиепископ с това умение няма да може да неутрализира инфекция, той може да забави ефекта, което ще му даде повече време да открие противоотрова или лек.

**Майсторство в преследването** – Архиепископи с това умение имат значително увеличена подвижност и могат да се катерят, без да използват помощни средства като въжета.

**Пси-устрем** – Архиепископи с тази Магнакаї дисциплина ще могат чрез концентрирането на своите психически сили върху предмет да създадат вибрации, които да доведат разрушението или унищожението му.

**Връзка** – Архиепископи с това умение ще могат да предложат много по-голяма устойчивост отпреди срещу вредни газове и изпарения.

Същността на тези допълнителни подобрения и това как те ще повлияят на твоите Магнакай дисциплини ще бъде отбелязано в частта „Подоброени дисциплини“ в следващите книги за Самотния Вълк.

## **Мъдростта на Магнакай**

Твоего търсене на Камъка на знанието от Хердос ще бъде изпълнено с опасност, понеже крепостта Казан-оуд има мрачна и зловеща слава на причината за гибелта на много смели приключенци. Води си бележки, докато напредваш в историята, понеже те ще ти бъдат от голяма полза в това и следващите приключения.

Много неща, които ще откриеш, ще ти помогнат по време на пътешествието. Някои Специални предмети ще ти бъдат от полза в следващи приключения на Самотния Вълк, от други може да нямаш абсолютно никаква полза, така че избирай внимателно какво вземаш.

Избери внимателно своите три Магнакай дисциплини, понеже мъдрият избор може да помогне на играча да изпълни задачата, без значение колко са ниски първоначалните му точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Успешното изпълнение на предишните приключения на Самотния Вълк е предимство, но не и задължително условие за завършване на това Магнакай изпитание.

Нека духът на Слънчев орел те води по пътя на Магнакай.

Късмет!



# 1.

Часовете, оставащи до отпътуването ти от Елзиан, са прекарани в непрестанни проверявания на твоята екипировка и провизии. Но независимо колко усърдно опитваш да се концентрираш върху подготовката, съзнанието ти непрестанно е окупирано от мъгливия образ на Казан-оуг, образ идентичен с видението, което получи предната нощ в кладенеца на Висия съвет. Изпълнен си с дълбок ужас, докато размишляваш върху вероятното място на собствения си гроб. Но сравнено с лошото предчувствие, неустоимото желание да откриеш Камъка на знанието от Хергос е далеч по-силно.

Малко преди разсъмване мислите ти са прекъснати от почукване на вратата на стаята ти, това е Римоа. Времето мисията ти да започне настъпи. Следваш го през зали и галерии до покривна платформа сред пурпурните кули на Храма на истината. Тук си поздравен от млад мъж. Той е висок и с тъмна кожа, със сплетена, с цвят на лен коса. Очите му са като на котка и носи аленозлатната туника на вакерос – воин магьосник на Десси.

– Поздрави, Пайдо! – казва Римоа, поклонявайки се на този горд млад мъж.

– Поздрави, мой лорде Римоа – казва той почтително. – Готови сме за отплаване.

Първите лъчи на изгрева блещукат леко по златния корпус на величествения небесен кораб, който се носи над покривната платформа. Докато звукът от мощните му двигатели се увеличава, благодариш на Римоа и си взимаш довиждане с него, преди да последваш лорд Пайдо към стълбата на ръба на платформата. След като се качвате на борда, небесният кораб се издига в хладния сутрешен въздух, а лорд Римоа и Кулата на истината потъват бързо под златния му кил. Гледаш надолу с растящо очарование, докато лъскавият с прилепови крила кораб преминава над циркулиращите води на канал Елзиан и засилва скоростта на север над джунглата на централен Десси.

Докато сивата бездна на Горгорон започва да се появява на хоризонта, разделяйки смарагдовозелената земя като дълбока и ужасна рана, лорд Пајдо се присъединява към теб на перилото. Времето преминава в разговор, а ти научаващ много за хората от тази неопитомена земя и тяхната история. Разбираш, че старейшините маги са всичко, което е останало от расата на великите магове, управлявали централен Магнамунд преди много хиляди години. Те били мъдри и могъщи, а лидерството им било велико, докато числеността им не била намалена от чума, която се разпространила по света. Оцелелите потърсили убежище в Десси и оттогава живеят в тези планини и джунгли. Вакеросите са местните воители на Десси, които били обучени в изкуството на бойната магия от старейшините маги, за да им помогнат да защитят северната си граница от инвазията на войнствените васагонци.

Когато разказваш на лорд Пајдо за собствените си битки с пустинните воители, усещаш тъга в него.

– Как бих искал брат ми Касин да е с нас тук сега – казва той, загледан замислено в далечния хоризонт. – Той можеше да разкаже много храбри истории за великите пустинни воители.

Питаеш го какво се е случило с брат му. Следва дълга пауза, преди да отговори сериозно:

– Казан-оуг.

Страната Десси е разгърната под теб като огромна карта. На северозапад виждаш предпланините на веригата Каркос и слабо, подобно на ивица сияние, което е реката Дои, на изток – струпване на сиви буреносни облаци напрегва необуздано към море от растителност на джунгла. Малко преди падне зърваш целта си. Ниските сводове на сградите на Хердос се появяват на хоризонта, следвани от водите на езерото Кхор и почернелия връх на скала, върху който се намира Казан-оуг. Дори от такова огромно разстояние внушителната гледка на ужасната крепост предизвиква студени тръпки по гръбнака ти.

Лорд Пајдо нарежда на екипажа си да се приготви за приземяване и в рамките на час огромният небесен кораб хвърля сянката си върху площада на Хергос. Посрещнати сте с добре дошли от лорд Арган, старейшината на Хергос, и отряд от вакерос стражи. Те ви придружават през улиците на древния град, осеяни с тънкостенните каменни жилища на рибари и миньори, до кей, на който има кула със стъклен таван, където висшестоящи стражи дават достъп до оживеното пристанище. Когато влизаш в кулата, забелязваш, че стъкленият купол излъчва зеленикава светлина, която се вижда доста ясно напук на ослепителното сияние на обедното слънце.

По-късно, докато слънцето залязва бавно зад върховете на планините, светлината, излъчваща се от кулата, става по-ясна, покривайки езерото Кхор с чадър от призрачно сияние. Лорд Арган обяснява:

– Тази кула, заедно с пет други, обграждащи езерото, генерира щит от магическа енергия, която държи в плен злото в Казан-оуг. Никое същество, живо или мъртво, не може да влезе или напусне остров Кхор, докато щитът ни е непокътнат. Не смеем да свалим гарда си и за да ти позволим да стъпиш на острова, измислихме начин, по който да преминеш през щита невредим.

Изважда скъпоценен камък, голям колкото малка ябълка, от джоба на копринената си роба и го поставя в ръката ти. Той е полупрозрачен и матовочервен, но в сърцевината си има виеща се мъгла от проблясващи златни и сребърни огньове.

– Това е Енергиен ключ. Пази го добре, понеже, докато е твое притежание, може да изпълниш мисията, ако го изгубиш, никога няма да напуснеш остров Кхор. (Запиши Енергиен ключ в Дневника като Специален предмет, който носиш в джоба на туниката си.) В полунощ моите вакероси ще те откарат с лодка до щита. На борда имаме примитивна лодка от преплетени върбови пръчки, с която можеш да преминеш през него и да се насочиш към остров Кхор. Ще се молим за теб, Самотен Вълк.

В полунощ стоиш на палубата на рибарска лодка с хоризонтални рейки. Въздишаният вятър и скърцането на въже и дърво са единствените звуци, които те придружават през черните води на езерото Кхор. Достигаш стена от блещукаща зелена светлина – енергийния щит. Вакеросите си вземат довиждане с теб, шепнейки, а ти започваш да гребеш през стената, приближавайки се все по-близо до зловещата островна крепост.

На двеста метра от искрящата черна брегова линия забелязваш две места, на които може да акостираш.

Ако искаш да спреш при каменния вълнолом на запад от Казан-оуг, мини на 135.

Ако искаш да спреш при закътания залив на изток от Казан-оуг, направи го на 288.

## 2.

Погледът ти е привлечен от панел върху шестоъгълната стена. Централната част на каменната зидария е много по-нова от обкръжаващите ръбове, детайл, който твоеето Магнакай умение ти позволи да разпознаеш за миг.

След по-щателно проучване си сигурен, че тук в тази стена някога е имало врата. Камъкът не звучи като плътен, когато го почукваш, и ти подозираш, че няма да издържи на няколко добре премерени удара.

Ако искаш да се опиташ да разбиеш стената, иди на 228.

Ако не желаеш да разбиеш стената, все още може да влезеш в рубинения коридор, обърни на 349.

Или може да влезеш в жадеитения коридор на 163.

## 3.

Тътенът на масивна противотежест, спускаща се зад стената, кара каменните плочи да потреперят. Вертикалната решетка се надига и ти чуваш как лостът се връща в първоначалната си позиция с щракване, докато минаваш приведен под заострените решетки.

Обърни на 277.



#### 4.

Белите ти гробове са близо до точката си на пръсване, когато упоритостта ти най-накрая се отплаща. Ключалката прищраква и вратата се отваря широко от голямата сила на водата, която я притиска.

Обърни на 172.

#### 5.

Сянката пламва в червено, преди да се превърне в сива мъгла, която бива отнесена набързо от предвещаващия буря въздух. Внезапен стуг те кара да изтръпнеш. Завиваш се с наметалото си, черпейки от комфорта на топлината му, но сякаш този стуг не дойде от влагата, а отнякъде дълбоко в теб.

Огладняваш и трябва да изядеш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Когато приключваш, проверяваш набързо екипировката си, преди да направиш първите предпазливи стъпки в Голямата зала.

Обърни на 293.

#### 6.

– Добре! – гърми гласът на лорд Захда, когато стъпваш на другия край на ямата. – Ти си смел! Но имаш ли мозък, също както бойни мускули? Ха! Скоро ще разберем.

Гласът призовава образа на лорд Захда в съзнанието ти. Той е сигнал на златен трон с обекта на мисията ти Камъка на знанието от Хердос, висящ във въздуха над него.

Решен си да оцелееш в този отвратителен лабиринт и да се измъкнеш. Ако след това успееш да откриеш обратния път до тронната зала на Захда, ще успееш да сграбчиш успеха на мисията си в ръка.

Вървиш по прохода, извеждащ от ямата, съзнанието ти е изпълнено с тревога, докато размишляваш върху проблемите и опасностите пред теб. Един такъв проблем изниква на дневен ред, когато проходът прави рязък завой.

Обърни на 100.

## 7.

За твоят ужас откриваш, че Колчанът е напълно празен. Стрелите ти са изпаднали и лежат заровени в гнездото от растителност, върху която се събуждаш (изтрий тези Стрели от Дневника).

С вик на безсилие премяташ своя Лък през рамо и изваждаш от ножницата ръчното оръжие, докато змията се отдръпва назад в подготовка за атака.

Обърни на 301.

## 8.

Докато изскача от мрака, ти замахваш към звяра и правиш разрез на огромното му косматото рамо. Но сблъсъкът от атаката му те кара да залитнеш и паднеш върху пода, поради което надаваш вик от болезнената изненада. Нокти раздират ръката ти, а изгаряща слюнка пари лицето ти. Отчаяно промушваш ръмжачия звяр, докато той спуска глава и затваря масивните си челюсти около краката ти. Съществуването е имунизирано от Мозъчен взрив, но не и от Пси-устрем.

Хрътка на смъртта: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 40

Ако спечелиш битката, мини на 194.

## 9.

Тихият грохот започва да се усилва. Чува се тракане на вериги и търкане на метал в метал, докато подвижната вертикална решетка се вдига рязко към тавана. Без да губиш време, преминаваш приведен под острите решетки и се втурваш в тунела зад тях.

Обърни на 277.



## 10.

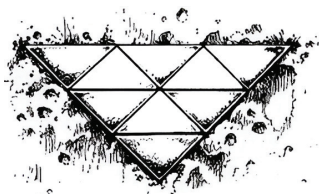
Габваш Огнено семе от джоба на туниката ти и го запращаш в зейналата уста на чудовището. То изчезва от поглед и за кратък момент усещаш как пипалото потреперва и отпуска унищожителната си хватка. Задраскай едно Огнено семе от твоя Дневник.

Обърни на 170.

## 11.

Слизайки по тясното стълбище, стигаш до тунелоподобен коридор, вмъкнат между две стени с оронена зидария. Гнусна мазна вода бълбука по протежението на канал в хлъзгавия под към далечна арка, която е блокирана от черни железни решетки. Забит между кръстосаните прътове е плакет със странна форма.

На стената вляво от теб има огромен ръждясал циферблат с месингова стрелка. Върху него, като цифрите на часовник, са наредени числата от 1 до 40, а под циферблата има лост. Основните ти Кай инстинкти ти казват, че ако избереш правилните числа и издърпаш лоста, металната решетка ще се вдигне.



Ако владееш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 306.

Ако владееш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 167.

Ако нямаш никое от тези умения, продължи на 329.

## 12.

– Ако останем тук, сме сигурни мъртъвци – казва воинът с подчертан сторнлендски акцент. – Ела, най-добре е да си намерим безопасен тунел, преди да са пуснали тракла. Ще имаме орда домашни любимци на Захда със щракащи челюсти по петите, ако надушат следите ни.

Следваш мъжа през лабиринт от тунели и зали – наклонът се увеличава и стълбищата водят към по-дълбоките нива на подземния свят. Нито гума не се продумва, докато накрая спирате да си починете в малка плесенясала зала, чийто вход е отчасти скрит зад свличане на алени камъни.

– Откога тичаш из тунелите? – пита те спътникът ти.

Когато отговаряш, че си в Казан-оуд не повече от няколко часа, лицето му показва изненада, последвана от разочарование.

– Щях да остана, за да се бия с дакс, ако знаех, че съм толкова близо до повърхността – казва, клатейки главата си и взирайки се отпаднало към пода.

Казва ти, че името му е Тавиг и идва от Суентина, граб в западните земи на Словия. Преди повече от година сестра му била заловена от Садзар, търговеца на роби от Гзор, когато кораб, на който тя пътувала, бил атакуван от пиратска флота, близо до остров Лио. Хиляда крони бил



откупът, който Сагзар поставил за главата ѝ, и Тавиг се заклел, че щял да събере златото и да спаси сестра си или да умре, опитвайки. Непокoleбим въпреки слуховете, които чул, той отпътувал за Хердос, за да предложи услугите си на старейшините маги, в опит да унищожат злото, обитаващо Казан-оуд, в замяна на откупа за сестра му. Те се съгласили на цената му, както се съгласили и с причините на тези преди него, и го изпратили през силовия щит с надеждите и молитвите си. Това било преди година.

– Сам човек не би могъл да се надява да унищожи Захда, който управлява тази крепост, понеже силата му е нараснала повече, отколкото си представят старейшините маги. Аз опитах и се провалих. Два пъти ме залавят и два пъти успявам да се измъкна от лабиринта му, а сега еднoствeното ми желание е да се измъкна от кошмарен замък. Аз съм скитащ из тунелите, оцеляващ, беглец от закона на Захда, но се боя, че времето ми скоро ще изтече.

Изваждайки меча си, Тавиг пристъпва към Входа и се взира в коридора отвъд.

– Нека късметът бъде с теб, страннико – казва той и бързо си тръгва.

Извикваш след него да изчака и да ти каже повече от това, което е научил за Казан-оуд, но молбите ти остават без отговор, след като изчезва в тунела.

Ако искаш да го последваш, мини на 119.

Ако решиш да продължиш сам, обърни на 308.

## 13.

Скърцането на метал в метал отеква в тунела, когато металните зъбци заработват. Подвижната вертикална решетка бавно започва да се издига към тавана. Без да губиш време, се навеждаш под заострените решетки и се втурваш в коридора зад тях.

Плъхове се разбягват, докато крачиш по хлъзгавите плочи. Потреперваш, когато ноктите им започват да стържат по влажния камък и безкосмените им опашки заораваат в миризливата зелена тиня, покриваща пода на тунела.



*По средата на стълбището обезпокояваш колония от прилепи, гнездящи върху тавана.*

Проходът се разширява, докато стига до стълбище, водещо надолу. Към средата му обезпокояваш колония от прилепи, гнездящи на тавана. Те се разлицират ядосано и започват да кръжат около главата ти, блъскайки те с крилата си и хапейки те с остриите им като игли зъби.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните или Пси-устрем, обърни на 180.

Ако нямаш никое от тези умения, мини на 285.

## 14.

Тухлата се плъзга и тайната врата се отваря. Прег теб стои грозно, брадата гжудже, носещо мръсен черен, кадифен жакет. Свинските му очи блестят злобно, докато надига куха месингова тръба и я насочва към лицето ти.

– Сладки сънища – кикоти се той и струя от легеностушена пара се изстрелва от върха ѝ и попада право в лицето ти.

Олюляваш се назад, кашляйки и давейки се, докато горчивата пара изпълва гробовете ти. Докато осъзнаеш, че си вдъшал мощен приспивен газ, тялото ти вече се поддава на неустоимата му сила.

Обърни на 165.

## 15.

Завърташ подобна на винт гръжка, въградена в центъра на вратата, която освобождава механизма. Отваряш вратата и влизаш вътре, откриваш стоманена стая. Стените, таванът и подът са конструирани от метална плоча, която е полирана, за да дава сияние подобно на огледало. Ниски железни маси са обсипани с уреди и аксесоари за магия: тигели, реторти, целариуси, колби и всякакви извити стъклени туби, които блъбукат и кипят с многоцветни течности. Тънки томове с пергаменти и ронливи хартии изпълват рафтовете, борейки се за място с отвратително изглеждащи розови органи, плуващи в стъклени буркани с гадно миришещи консерванти.

Бързо оглеждаш рафтовете в търсене на полезни предмети и за твое удоволствие откриваш иззетите ти оръжия. (Върни в Дневника всичко, което ти беше взето, преди да те пратят в лабиринта.)

В допълнение на Оръжията ти откриваш огромен буркан с концентрат от лаумспур (възстановява 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и Платинен амулет от Казан-оуг. Ако желаеш да вземеш амулета, го маркирай в Дневника като Специален предмет, който носиш на китката си. Той ще те предпази от наранявания поради излагане на високи температури.

Щастлив заради откриването на екипировката ти, напускаш помещението и набираш скорост по лъскавата стоманена тръба.

Обърни на 90.

## 16.

Отнема ти няколко минути да се ориентираш в мрака на тесния коридор. Отвън странен звук ехти на плажа, карайки те да забравиш естествената си предпазливост и да навлизаш все по-дълбоко в тъмнината. Неравният под е покрит с кал, а топлият влажен въздух вони неприятно, подобно на изкормена риба. Увеличаваш темпото, полагайки големи усилия да не се подхлъзнеш и паднеш, но светлината скоро изчезва напълно и ти спираш.

Ако притежаваш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутийка с прахан, обърни на 61.

Ако не притежаваш никой от тези предмети, иди на 277.

## 17.

Движение в края на коридора те предупреждава, че още стражи влизат в саркофага, без съмнение привлечени от звука на битката. Вместо да бъдеш заловен без прикритие в този тесен коридор, ти решаваеш да влезеш в залата и да опиташ да се измъкнеш през отсрещния проход.

Мини на 69.

## 18.

С отекващите в съзнанието ти думи на черепа изваждаш със зъби корка и изсипваш течността в ямата под формата на широка дъга от ляво надясно. Сигурен си, че там има невидим мост, само трябва да го откриеш.

Стъпките престават. Чуваш пронизително изпукване, като това на камшик, и веднага след това дълбок червен белег се отваря около китката ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Съдът се изплъзва от ръката ти и сякаш отскача във въздуха, преди да потъне в празнотата. Откри моста! Но сега имаш невидим враг, с когото трябва да се справиш.

Ако искаш да стъпиш на невидимия мост, мини на 166.

Ако искаш да се биеш с невидимия си враг, обърни на 257.

## 19.

Сянка пресича пътя ти и пускаш тетивата, но Стрелата ти не среща целта си. Отвратителен вой е единственото предупреждение, което получаваш, преди съществата да изскочат от издигащия се дим, пълзящи и хапещи твоеото лице и ръце.

Дакс: БОЙНО УМЕНИЕ 25, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Освен ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, извади 3 точки от твоеото БОЙНО УМЕНИЕ по време на първите два рунда битка заради скоростта и изненадата на вражеската атака.

Може да избягаш от битката след рунда, като се затичаш в обратна посока към арката на 241.

Ако спечелиш битката, мини на 141.

## 20.

Проходът води до огромен комплекс от клетки, в който са държани робите на Казан-оуг.

Те са, в по-голямата си част, жалка тълпа от дългнестни, чернокожи същества, с печални очи и силно изкривени гърбове от тежката работа, извършвана с години. Тези затворници са допрели тъжните си лица в тънките решетки на килиите си, любопитни да видят светлокожия воин, движещ се изправен покрай тях.

Те съскат, докато преминаваш, и скоро целият комплекс ехти от звука на шептящото им презрение. В края на блока има килия, напомняща на клетка, която отнема дори малката степен на усамотение, осигурена от останалите килии. Взираш се през решетките в тъмнокожия мъж, спящ върху покрития със слама под. Русата му коса и червено-златната му туника са изцапани с кръв и мръсотия. Ключ за клетката му виси на въже върху гвоздей, забит в близката стена.

Ако искаш да вземеш ключа и да го освободиш, иди на 113.

Ако предпочиташ да го оставиш и да продължиш, обърни на 142.

## 21.

Обезумял гневен вик ехти зад решетката, когато огромната змия рухва безжизнено на пода. Изведнъж стрели от червен огън заваляват около теб, разбивайки камения под и оставяйки след себе си само разтопени парчета. Изкачваш се по змията и се хвърляш към тунела, за да избегнеш този дъжд от пурпурна смърт.

За твой ужас откриваш, че тунелът не е нищо повече от тясна пещера, леговище за мътене на яйца, всяко от които е не по-малко от бирено буре. Намират се върху легло от раници и скъсани грехи, последните останки от приключенци, попаднали в капаните на Казан-оуг.

Ако искаш да разгледаш тези останки по-отблизо, мини на 148.

Ако искаш да потърсиш начин за бягство от този тунел, обърни на 346.

## 22.

Рахкос лежи неподвижно на земята пред теб, но въпреки многото удари, които нанесе на създаването, то не изглежда като да е било намесено в битка.

Ако искаш да му обърнеш гръб и да влезеш в прохода пред теб, направи го на 77.

Ако искаш да го разгледаш по-отблизо, мина на 215.

## 23.

Каменните блокове на паднала кула лежат разпръснати в неравна линия по плажа, като гръбнака на отдавна мъртъв гигант. Проблясват светкавици и ти виждаш в нагъбените бойници на Казан-оуд широк процеп в стената, където някога се е намирала кулата. Каменно стълбище се издига от брега към върха на разрушената стена, но от него липсват цели части, вероятно откъснали се, когато кулата се е сринала.

Ако искаш да опиташ да изкачиш стъпалата към крепостта, мина на 150.

Ако предпочиташ да продължиш по брега, отиди на 348.

## 24.

След това, което изглеждаше като цял час, а всъщност трая най-много само няколко минути, унищожителната горещина утихва и въздухът в тунела става безболезнен за дишане. Увеличаваш темпото и скоро достигаш арка, където проблясващата стомана влиза в стая, издълбана от солидно черно желязо. Има спираловидно стълбище, изкачващо се до портал. Вземаш стъпалата и надникваш през портала. Поздравява те гледка, караща пулса ти да препусне. Пред теб има блестящ блок от чисто злато – гръба на тронната зала на Захда. Над нея неподвижно висят във въздуха два перфектни кристала: единият сияе мрачно с черен огън, а другият излъчва чиста златна светлина, която предизвиква тръпки по гръбнака ти.

Това е целта на твоята мисия – Камъкът на знанието от Хергос.

Ако искаш да се протегнеш и да вземеш Камъка на знанието, мини на 42.

Ако искаш да атакуваш черния кристал, отиди на 138.

Ако предпочетеш да изследваш трона, продължи на 98.

## 25.

Сетивата ти крещат предупредително за зъл обект. Мощна защитна магия е поставена над него, за да скрие истинското му приложение. Но твоеето господство над психическите дисциплини ти помага да преодолееш тази бариера. Това е начин, по който съзателят му магьосник може да упражни контрола си върху всеки, който го докосне или погледне.

Стугенина започва да проучва съзнанието ти, като легени пръсти, искащи да пречупят волята ти, но твоята Пси-преграда стопява скованата хватка на тази психична атака. Замахваш с крака си и запращаш Скуптъра с въртене към бездната. Настъпва тишина, след което глух бумтеж, като далечен гръм, отекващ далеч надолу в пропастта.

Ако сега искаш да влезеш в източния тунел, от който се появи дакът, обърни на 185.

Ако предпочиташ да влезеш в западния тунел, иди на 308.

## 26.

Вътрешната страна на мехура е набраздена с топчици прозрачна мазнина, която абсорбира силата на ударите ти.

Посочи число от Таблицата и добави 3 към него. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с меч, може да извадиш 2 от сбора. Полученото число се равнява на точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш заради липсата на кислород, преди да успееш да си прорежеш път през прозрачния затвор.

Ако си оцелял след това изпитание, можеш да си прорежеш път и през останалите мехури на 151.



## 27.

Стъпвайки внимателно през намазания с тиня чакъл, спираш за момент да си поемеш дъх и да огледаш разбитата крепост Казан-оуг.

Гледката е мрачна.

Само каменните сгради са останали непокътнати и всичко е покрито с увивни растения и плесен. Огромен огън трябва да е вилнял във вътрешността на укреплението, за да е оставил такива последици и пълно опустошение.

В средата на крепостта е Голямата зала, все още внушително укрепление, правещо всичко още по-ужасяващо заради постоянната си проблясваща зелена светлина. Заг обгорената и покрита с гъби дървена врата се извиат дървоподобни форми с остри шипове, плъзнали сред разбитите плочи като спирали от стомамени струни. Каниш се да влезеш, когато движение във въздуха около главата ти те кара да спреш на място. В рамките на вратата се появява форма, сенчеста фигура с пламтящи червени очи. Легена тръпка сковава сърцето ти, докато тя се носи вихрено към теб. Обръщаш се, за да видиш как се носи в небето, сенчестата ѝ ръка е стиснала здраво огромна топка с шипове, прикрепена за верига. Надава неземен вик и топката изсвистява, докато лети към незащитеното ти лице.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-презрага, иди на 38.

Ако не притежаваш това умение, трябва да се приготвиш за защита, понеже няма време да избегнеш тази внезапна атака. Поради бързината на атаката, извади 3 точки от твоеото БОЙНО УМЕНИЕ по време на първите три бойни рунда (освен ако нямаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването). Може и да добавиш 5 бонус към своето БОЙНО УМЕНИЕ, ако използваш Инкрустиран боздуган по примера на епизод 253 от пета книга „Сянка върху пясъка“.

Оугакон: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 29

Ако спечелиш битката, мини на 5.



*Сенчеста фигура с пламтящи червени очи се носи в небето,  
а топката свисти, докато лети към незащитеното ти лице.*

## 28.

Преди да достигнеш тялото му, втора стрела от арбалет се забила в главата ти. Тя преминава през черепа ти, а ти си мъртъв още преди тялото ти да падне на земята. Твоят живот и мисия приключват тук.

## 29.

Тунелът си пробива с извивки пътя все по-надълбоко в голямата скала, докато не се слива със зала, осветена от лъч трептяща червена светлина, изливаща се от квадратна дупка в тавана. Чифт огромни железни врати изпълват отсрещната стена и изглежда, че те предлагат единствения изход от помещението. За да стигнеш вратите, ще трябва да преминеш през зловещата червена светлина.

Ако искаш да преминеш през светлината и да изследваш железните врати, обърни на 269.

Ако предпочиташ да се върнеш обратно и да поемеш през източния тунел, мини на 272.

## 30.

Пясъкът е неочаквано топъл и докато си проправяш път между скалните блокове, разхвърляни по брега, скоро ботушите ти стават нетърпимо горещи. Само няколко метра по-напред отчетлива линия от камъни за преминаване се надига над пясъка и води към цепнатина в стръмната каменна стена.

Ако искаш да скочиш върху най-близката каменна плоча, мини на 177.

Ако избереш да избегнеш камъните за преминаване и засилиш темпото по изгарящия пясък, направи го на 104.

## 31.

Атаката ти е бърза и смъртоносна. Справяш се с тримата с няколко удара и покриваш телата им с откъснат от стената гоблен. В джобовете на робите им няма нищо ценно, но върху масата лежат Шперц и Пергамент. Двата предмета изглеждат полезни и ти решаваш да ги вземеш. (Маркирай ги като Специални предмети в Дневника, които са държани в джоба на туниката ти.)

Напускаш стаята, но веднага щом стъпваш в коридора, извеждаш от нея, си посрещнат от въоръжен страж.

Той надава вик, който е заглушен от забралото на шлема, и се обръща да тича към въжето на камбана, висящо от гупка в тавана.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 266.

Ако нямаш Лък или не желаеш да го използваш, иди на 40.

## 32.

Когато върхът на оръжието ти натиска лоста наголу, усещаш как водна вълна залива ръката ти. Течението е обърнато – статуята изсмуква водата от залата с огромна бързина. Оръжието ти е изтръгнато от ръката ти (запомни да го изтриеш от Дневника), но ти успяваш да гръпнеш бързо ръката си и започваш да плуваш невредим към повърхността.

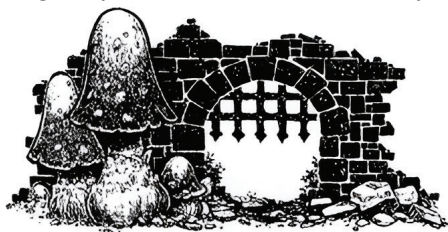
За минути водата спада до нивото на устата на статуята и остава такова. Изведнъж вратата издава щракване и се отваря от натиска на останалата вода.

Обърни на 172.

## 33.

Първоначално настъпва тишина.

След това лекото изскърцване се увеличава в причиняващ тръпки тътен, когато зъбците на скрита тежест започват да стържат усилено. Скърцането на измъчен метал отеква в ушите ти, докато подвижната верикална решетка се надига рязко към наистина почернелия таван.



Без да губиш време, приклякаш под вдигащите се прътове и се втурваш в тунела отвъд тях.

Обърни на 277.

## 34.

В отговор на правилното ти решение, овалната врата издава звук на щракване и бавно започва да се отваря. Прекрачваш я и се спускаш по стръмна рампа към дълъг коридор, чиито стени са покрити с гигантски пашкули по протежението му, докъдето ти стига погледът. Овалната врата се затваря с щракване, което обаче продължава като ставащо все по-силно ехо.

В мрачния коридор пред теб виждаш нещо да помръдва. Огромно, подобно на червей същество с огромно черно око и рогови челюсти се плъзга към теб. Лилава пяна бълбука от устата му, когато голавя миризмата ти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, обърни на 86.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните или си стигнал Каи ранга Архиепископ, мини на 130.

Ако имаш Сребърна свирка, продължи на 347.

Ако нямаш никое от тези умения или Специален предмет, премини на 233.

## 35.

Чрез абсолютната сила на съзнанието ти фокусираш цялото си умение в болката, която изпълва главата ти, и се опитваш да наредиш на сферата да спре психичната си атака.

Посочи число от Таблицата. Ако си достигнал Каи ранга Архиепископ, може да прибавиш 1 към него.

Ако крайният ти сбор е 0–4, мини на 97.

Ако е 5 или повече, продължи на 246.

## 36.

Отвор вдясно от теб разкрива спираловидно стълбище, а ти отчетливо може да чуеш звука от приближаващи стъпки. Съдейки по него, преценяваш, че поне гузина обути в желязо воюни слизат по стълпалата.

Ако искаш да останеш и да се изправиш срещу приближаващия враг, мини на 273.

Ако искаш да слезеш по стълбището възможно най-бързо, обърни на 55.

## 37.

Само за секунди изходът е напълно блокиран. Шумно съскане изпълва ушите ти и странна горчива миризма връхлита ноздрите ти. За времето, в което осъзнаваш, че въздухът е залят с мощен приспивен газ, вкаран през тънки отвори близо до вратата, вече отстъпваш пред неустоимата му сила.

Обърни на 165.

## 38.

Психическите ти сетива ти казват, че това, което виждаш пред себе си, е илюзия. Оудаконът е спектрална сила, поставена тук от могъщ магьосник и активирана от всеки или всичко, което посмее да приближи портата на Голямата зала.

Събирайки решителността си, ти се изправяш срещу илюзията, като ѝ заповядваш да се разсее. Сянката, която допреди секунди изглеждаше прекалено реална, се разтваря като мъгла в спокойния нощен въздух. Всичко, което остава, е вехнешият писък на разочарован гняв, който ехти сред руините на крепостта.

Обърни на 293.

## 39.

Усещаш, че мост, скрит зад мощна магия за невидимост, се простира над ямата. Коленичейки на ръба, прокараваш ръка с надеждата да го напипаш, но звук в прохода зад гърба ти те кара да спреш и да се обърнеш. Звукът от тежки стъпки става все по-силен, но проходът изглежда пуст. Като обезумял продължаваш да търсиш невидимия мост.

Посочи число от Таблицата.

Ако то е 0–4, обърни на 344.

Ако е 5–9, мини на 58.

## 40.

Пазачът издърпва въжето и коридорът се изпълва с гурбото звънтене на алармената камбана. Още въоръжени стражи се появяват, оръжията им са извадени, а забрала-та им спуснати за битка. Хвърлят поглед и се втурват по коридора в обезумяла атака. Угрят едновременно и трябва да се биеш с всичките четирима като срещу един враг.

Зверове на Захга: БОЙНО УМЕНИЕ 30, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 39

Ако спечелиш битката в три или по-малко рунда, обърни на 248.

Ако битката трае повече от три рунда, обърни на 160.

## 41.

Ужасно ръмжене те преследва по пустия бряг, докато тичаш към високата каменна стена, която е в основата на Казан-оуг. Първоначално пясъкът е приятно топъл, но сега ботушите ти са станали непоносимо горещи.

Няколко метра по-напред редица от камъни за преминаване се надига от изгарящия черен пясък. Камъните отвеждат към назъбена цепнатина в каменната стена.

Ако желаеш да скочиш върху най-близката каменна плоча, мини на 177.

Ако избереш да избегнеш камъните за преминаване и засилиш темпото по изгарящия пясък, обърни на 104.

## 42.

Сърцето ти ще изскочи, докато се протягаш към Камъка на знанието, а пръстите ти треперят в очакване на момента, в който чрез леко докосване на кристалната му обвивка ще погълнеш необятната му мъдрост. Чувстваш се замаян от възбуждане, докато ръката ти приближава. Тогава изведнъж сурова болка изгаря пръстите ти, разтърсвайки те до основи, бучка черен огън излиза от тъмния кристал, пробождайки те нетърпимо с острия си пламък (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Светкавица танцува около кристала, съединявайки го с Камъка на знанието чрез пукащ огън. Конусовидна светлина окъпва трона и в своя безсенсност блясък лорд Захда се появява, изпит и с разярен поглед – в ръката си държи жезъл с инкрустирана платина, който сега е насочил директно към главата ти.

Ако притежаваш Сомерсверг, мини на 174.

Ако нямаш този Специален предмет, мини на 202.

## 43.

Сините хапчета са направени от изсушени и стрити корени на растението сабито, обикновено намиращо се в джунглата Боари, но рядко в която и да е част на Магнамунг. Те позволяват на човешкото тяло да извлича кислород от водата чрез абсорбиране през кожата. По този начин всеки, който погълне корен от сабито, ще може да „диша“ под вода.

Има достатъчно хапчета за една пълна доза. Запиши ги като Сабито в Дневника.

Обърни на 323.



## 44.

Кървящата ти ръка удря нещо близо до ръба на ямата, което се усеща като тясна гъска. Благодарих на щастливата случайност, но преди да успееш да тръгнеш по нея, ребрата ти понасят удар и ти оставаш без въздух (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Нанесен ти е яростен ритник, който те просва на ръба на гунката.

Ако желаеш да се изправиш на крака, за да се опиташ да отвърнеш, мини на 257.

Ако искаш да се изгърпаш до невидимата греда, за да се опиташ да пресечеш до другата страна, обърни на 166.

Ако искаш да рискуваш, като скочиш към ямата, направи го на 275.

## 45.

Изваждайки оръжието си, забиваш пети във влажния пясък и се изправяш срещу кипящия поток от плъхове. Влажният въздух се изпълва със задушаващата воня на телата им, а стомахът ти се свива, докато те се приближават. Все повече и повече.

Ако си изпълнил Магнакай Кръга на светлината (Владееш Власт над животните и Изцерение), може да добавиш 2 точки към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на тази битка.

Поток от гигантски плъхове: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 80

Може да избягаш след три бойни рунда, изкачвайки се по рифа от назъбени камъни на 336.

Ако спечелиш битката, мини на 283.

## 46.

Проходът се разширява в шестостенна зала. Има два изхода, и двата извеждат под кристални арки с формата на подкови.



*Забиваш пети във влажния пясък и се изправяш срещу кипящия поток от плъхове.*

Арката вляво от теб е изваяна от чист червен рубин, а тази в твое гласно от чист зелен жадеит.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, Съглед-вачество или Предсказване, мини на 2.

Ако искаш да преминеш под червената рубинена арка, обърни на 349.

Ако искаш да преминеш под зелената жадеитена арка, продължи на 163.

## 47.

На десетина метра си от арката, когато мъртвешки писък те кара да замръзнеш на място и да надзърнеш над рамото си, за да станеш свидетел на ужасяваща сцена. Три създания, не по-високи от човеци, но с лъскави и черни като нощта кожи, са забили ноктите си във воина и го теглят като с въже. Чупенето на кости и разкъсването на плът, както и гледката на поглъщаните цели крайници на мъртвеца, кара стомаха ти да се свижда неудържимо. Таласъмоподобните същества гукат от удоволствие, а челюстите им са се разместили, за да улеснят пиршеството им. Когато пламналите им очи се фиксират върху теб, легена кама от страх се забижда в съзнанието ти. Ослепен от паника, ти се обръщаш и избягваш в мрака към арката.

Обърни на 277.

## 48.

Едва си изминал стотина метра, когато смразяващ кръвта вой еква по прохода зад теб. Обръщайки се, виждаш очертанията на гигантски черен вълк, бягащ със скокове към теб с плашеща скорост. Злите му очи блестят в слабата светлина, а огромните му зъбати челюсти висят отворени в жадна готовност за ужанване.

Ако искаш да останеш и да се биеш с това изгладняло чудовище, мини на 78.

Ако искаш да бягаш от чудовището колкото можеш по-бързо, обърни на 287.

## 49.

Когато сиянието на светлината ти изпълва пещерата, забелязваш че неравният под е покрит с парчета разпадащи се отломки, опръскани с петна засъхнала кръв. Тъкмо се каниш да изследваш тесен тунел, който завижда дълбоко в здравата черна скала, когато твоите Каи инстинктивно те предупреждават за ниско стъпало, което пресича пещерата от единия ѝ край до другия. По-внимателен поглед разкрива, че то е идеален квадрат от мрамор, покриващ първите десет метра на пода.

Ако искаш да натиснеш плочата с оръжие, за да го тестваш за капан, мини на 183.

Ако искаш да прескочиш плочата и да продължиш по тунела отвъд, обърни на 127.

Ако решиш да влезеш в тунела, стъпвайки върху плочата, направи го на 277.

## 50.

Стрелата ти намира целта си, забивайки се дълбоко в гърдите на водача. Той изкрещява като животно и пада напред, намушквайки се на собствения си меч, когато се стопарва на земята. Намествайки Лъка на рамото си, изваждаш оръжие, докато другите стражи се втурват в атака, неразколебани от смъртта на предводителя си.

Захва зверове: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако спечелиш битката в три или по-малко рунда, мини на 248.

Ако битката трае повече от три рунда, обърни на 160.

## 51.

След няколко опита най-накрая успяваш да запалиш пламък. Той лумва ярко, но скоро угасва, след като бързо поглъща и малките остатъци от кислород в мехура.

Дращейки твоеето гърло и гърди, ти бавно падаш на колене, докато се задушаваш в тази прозрачна, обезвъздушена гробница.

Твоят живот и приключение свършват тук.

## 52.

Събирайки резервите си от психическа сила, съсредоточаваш умението си върху прекатурения гънер. Успяваш да забавиш падането му и застопоряваш единия му край в кухня в последното стъпало. За момент стои изправено, клатушкайки се като гигантски метроном, преди да падне през празнината с ужасен трясък. Когато прахът се сляга, се озоваваш, вирайки се в перфектния мост. Не губиш повече време в гледане на дупката и поемаш нагоре по стълбите към разбитата крепостна стена.

Обърни на 27.

## 53.

Болката бързо става непоносима (губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Докато политах назад в агония, барабаненето увеличава скоростта си, освен ако не действаш бързо, то ще унищожи съзнанието ти.

Ако желаеш да атакуваш ръката, обърни на 136.

Ако имаш Огнено семе и желаеш да го хвърлиш по плин-та, мини на 157.

Ако искаш да се затичаш между двата зелени стълба и да се измъкнеш през прохода отвъд тях, направи го на 103.

## 54.

Основните ти Кай умения ти подсказват, че ключалката по природа е магическа, а не механична. Всички опити да откриеш тайната ѝ биват блокирани от заклинанието, пазещо я. Неохотно изоставяш вратата и напускаш залата по стълбите.

Обърни на 193.

## 55.

В дъното на стълбището има пуст вестибюл, който води до две огромни врати от блестящ бронз. Великолепни гоблени и златни статуетки са подредени по стените от двете страни, а фонтан с орнаменти от посребрен мрамор изпълва залата с мелодичен бълбукащ звук.

Изминал си само няколко метра, когато въоръжен страж се появява иззад фонтана. Той е въоръжен с арбалет и вече се прицелва в гърдите ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването или Предсказване, добави 3 към числото.

Ако сборът ти е 0–2, мини на 189.

Ако е 3 или повече, обърни на 62.

## 56.

Бързо претърсваш телата на убитите зверове, търсейки нещо, което да хвърли светлина върху мистериите в крепостта. След изпразване на вързопите и джобовете им, отсяваш следните предмети:

- 2 Брадви (Оръжия)
- 1 Лък (Оръжие)
- 2 Копия (Оръжия)
- 1 Колчан с 4 Стрели (Специален предмет)
- Достатъчно ядене за 4 Хранения
- Кесия с билки (Предмет от Раницата)
- Манерка с вино (Предмет от раницата)

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение и желаеш да идентифицираш билките, премини на 129.

Ако искаш да изследваш саркофага, направи го на 83.

Ако искаш да напуснеш залата през тунела вляво от теб, мини на 201.

Ако предпочиташ да влезеш в тунела, през който се появиха зверовете, отгърни на 323.

## 57.

Усещаш, че нито въжето, нито камъните са това, което изглеждат, ужасяваща аура на злонамереност тегне над тях. Опитваш да се разровиш по-надълбоко, но концентрацията ти е нарушена, когато лодка се изстрелва яростно към вълнолома. Само след секунди ще последва сблъсък.

Ако искаш да скочиш от борда, за да не се разбиеш в каменната стена, мини на 325.

Ако искаш да сграбчиш някое от висящите въжета, обърни на 203.

Ако предпочиташ да затвориш очи и да се молиш, направи го на 239.

## 58.

Опитваш зиналата пропаст, но без успех. Изведнъж стъпките спират. Чуваш пронизително пропукване като от камшик и дълбок червен белег се отваря на обратната страна на ръката ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Усещаш присъствието му, но не можеш да видиш врага, който ти причини тази рана.

Ако искаш да продължиш да търсиш мястото за прекосяване, мини на 44.

Ако искаш да останеш и да се биеш с невидимия враг, обърни на 257.

## 59.

Проходът става все по-горещ и шумен, колкото по-надълбоко го изследваш. Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Връзка и не си достигнал ранга Архиепископ, трябва да извадиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради задушавашата горещина и задавящите адски изпарения. Друг тунел се появява в жълтеникавата мъгла вдясно от теб. С навлажнени очи се вираш наголу към него – червено сияние изпълва пукнатина в далечината.

Земята вибрира от непрестанно скърцане на метални предмети, стържещи се камък и стомана, а този звук заедно със злобонната атмосфера сякаш са се наговорили да притъпят сетивата ти.

Ако желаеш да проучиш червеното сияние, направи го на 144.

Ако решиш да го игнорираш и забързаш темпото през тунела, обърни на 71.

## 60.

Веднага щом ръката ти докосва мъглата, ужасна мълния от синя светлина образува дъга от ъгъла на тавана. Болка се стрелва нагоре по ръката ти, а от удара си капанулиран във водата (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Ако притежаваш някакво Сабито, обърни на 230.

Ако не притежаваш този предмет, мини на 263.

## 61.

Светлината ти пламва ярко във влажния мрак на прохода. Непосредствено отпред има пещера, силно сводестият ѝ таван е камара от капещи сталактити, висящи като дебели копия от бисерно бял камък. Предпазливо стъпваш по пещерния под, кожата ти настръхва, когато странни звуци идват от сенките.

Пробиваш си пътя през лабиринта от тунели, подхлъзвайки се на обрасли с мъх камъни, ограсквайки си главата на ниски тавани и лазейки нагоре-надолу по стръмни скали и свлечени камъни, докато не достигаш до зала с гладки стени, изваяни с прецизност от твърд черен камък. Стълбище се изкачва през арка в твоето ляво, а право пред теб има масивна каменна врата.

Ако искаш да проучиш каменната врата, направи го на 274.

Ако искаш да изкачиш стъпалата, обърни на 193.



## 62.

Пазачът стреля, докато тичаш към него, презрителната усмивка на лицето му издава увереността му, че скоро ще бъдеш мъртвец. Извиваш се настрани, за да избегнеш смъртоносната стрела, отървавайки се с нищо повече от разкъсан ръкав, което разрушава самонадеяността му. Атакуваш и той се опитва да парира първия ти удар с празния си арбалет – ти го избиваш от треперещите му пръсти, оставяйки го без оръжие в ръка.

Пазач на Тронната зала: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш битката, мини на 282.

## 63.

Навеждаш се съвършено тихо, всеки нерв и мускул е напрегнат в готовност за битка. Нов звук стига до ушите ти. Той не идва от залата, а от тунела, в който се криеш – това е звукът от пропукваща се черупка.

Обръщаш се, за да видиш множество слугещи, виеещи се змии, всяка от които дълга и дебела колкото ръката ти, да се излюпват от яйцата. Те инстинктивно се плъзгат към теб, привлечени от топлината на тялото ти и водени от неутолимата жажда за храна.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, иди на 281.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, мини на 210.

Ако нямаш никое от тези умения, премини на 178.

## 64.

Вървял си не повече от десет метра по коридора, когато губиш равновесие от ужасяващо вцепняващ удар в гърдите ти.



Обръщаш се, за да видиш множество слугещи, виещи се змии, излюпващи се от яйцата.

Призрачното очертание на скелетен воин трепти във въздуха над теб, кърваво копие е стиснато здраво от ръцете му без плът. Раната е смъртоносно дълбока, а погледът ти скоро преминава в мрак, докато животът ти гасне.

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 65.

Имаш силното усещане, че вхоят е пазен с капан. Отвратителната миризма ти напомня на първия ти лов като Каи посветен в подножието на планините Дурнкраз в Сомерлунг. Случайно откри стара меча хралупа, населена от колония блатни пепелянки. Ужасната воня, която се надигаше от тази хралупа, е идентична с миризмата, излизаща от устата на пещерата.

Ако искаш да влезеш в пещерата, мини на 258.

Ако решиш да се върнеш на плажа под теб, обърни на 30.

## 66.

Изучаваш плочката, блокираща заключващия механизъм. Ако само можеше да я поместиш настрана, може би щеше да успееш да освободиш ключалката.

Ако имаш меч, мини на 252.

Ако нямаш меч, обърни на 263.

## 67.

Стрелата ти свисти през замъгления въздух и пронизва кучеподобния череп на водещото същество. То спира, сякаш замръзнало на място, и цвърчащ звук се отделя от отворените му челюсти. След това внезапно избухва в пламъци. Огънят поглъща създанието напълно за секунди, а тялото му се разпада на пода на нажежени лепкави буци като разтопена лава.

Останалите създания изглеждат необезпокоени от това и ускоряват чудовищните си крачки. Със стържещо щракване, извити хищни нокти излизат от ципестите им пръсти в подготовка за атака.

Ако искаш да изстреляш друга Стрела, мини на 175.

Ако решиш да нарамиш своя Лък и да се измъкнеш през отсрещната арка, обърни на 241.

## 68.

Мечът изглежда обикновен и с нищо незабележителен, но блокът, върху който почива, излъчва силна магическа аура. Твоето Кай майсторство ти казва да внимаваш, докато се приближаваш.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, обърни на 124.

Ако имаш Въже и искаш да се опиташ да хванеш меч с ласо, мини на 182.

Ако решиш да игнорираш меча и напуснеш свода по левия тунел, направи го на 298.

Ако предпочиташ да напуснеш тунела по десния тунел, продължи на 322.

## 69.

Съществата в пурпурни роби се надигат с писък от масата им, дългите им пръсти сочат обвинително към теб. Мигновено коридорът зад теб се изпълва с грубия звън на алармена камбана. Пазачи, покрити с брони, като тези, с които се сблъска по-рано, се появяват под арката. Оръжията им са извадени, а забралата затворени за битка. Поглеждат те и се хвърлят напред в обезумяла атака.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 50.

Ако решиш да се защитиш с оръжие в ръка, иди на 316.

## 70.

Заготал е напълно сляп и глух.

Използвайки своето Кай майсторство да замаскираш своята миризма и телесна топлина, успяваш да избегнеш атаката на създаването и да проведеш бягството си през далечната каменна стена.

Там откриваш цепнатица, движеща се вертикално през смолисточерен камък, и тъкмо се каниш да минеш през нея, когато шумолене и плъзгане на невидими неща проехтява в мрака и те кара да се поколебаеш.

Ако искаш да влезеш в цепнатината, мини на 16.

Ако предпочиташ да продължиш измъкването си по плажа, обърни на 173.

## 71.

Полузаслепен от парите, не успяваш да видиш опънатата тел на височината на коляното по протежението на коридора, но веднага щом усещаш допира ѝ в крака ти, бързите ти като мълния инстинкти за оцеляване те преదు-преждават за капана.

От тавана се разнася тътен и стени от камъни започват едновременно да падат, заплашвайки да запечатат тунела от двете страни.

Ако желаеш да опиташ да се гмурнеш през смаляващата се пролука пред теб, направи го на 337.

Ако желаеш да се гмурнеш под спускащата се зад теб стена, мини на 169.

Ако решиш да останеш където си, обърни на 37.

## 72.

Огнените юмруци на създанието обгарят туниката ти, но твоето Кай господство ти помага да оцелееш на тежката изгаряща горещина. Атаката е дива и наслуки и ти изпитваш трудности да избягваш ударите. Гмуркайки се под ръката на съществото, ти спринтираш през огнените струи с надеждата да се отървеш от нападението, но адската гледка пред теб те разколебава.

Ако искаш да влезеш в огнените струи, обърни на 204.

Ако избереш да останеш и да се биеш с човека-пламък, мини на 126.

## 73.

Хващайки коша, изгърпваш капака толкова лесно, сякаш отделяш обелката на презрял портокал. Влажният гървен материал се разпада в ръцете ти, падайки върху потъмнелите калаени табли, лежащи вътре. Ботушът ти пробива дупка върху друг кош и чуваш звука от чупещ се порцелан. Този е пълен със стари какуши вази, част от товар на търговски шлеп, потънал в рифа преди повече от десетилетие.

Каниш се да тръгваш, когато нещо необичайно привлича погледа ти – върхът на цилиндричен калъф за карти се подава иззад празен кош. За разлика от останалите неща в това мръсно място, той е сух и нов. Махайки месинговия гържач, изсипваш съдържанието в гланта си: малка част от пергамент и Диамант (може да задържиш този Специален предмет в джоба си). Змия с едно голямо око е нарисувана с червено мастило върху пергамента. Намотала се е около числото 123. Отбележи това число някъде в Дневника – може да ти е от полза в по-нататъшното приключение.

Доволен, че в стаята няма нищо друго полезно или интересно, ти я напускаш и забързано продължаваш към стълбите.

Обърни на 11.

## 74.

Гоблените са подобни на такива, каквито видя в голните ниша на Казан-оуг – те са извънредно красиви и ценни. Обаче това, което откриваш зад тях, представлява по-голям интерес за теб, понеже прикриват скрита врата. Основните ти Каи сетива те предупреждават за малък бутон, вграден в стената. Натискаш го и тя се отваря с плъзгане, за да разкрие кръгъл тунел от проблясваща стомана. Бързо влизаш и вратата се затваря секунди преди залата да се изпълни със стражите на Захда.

Петдесет метра по-навътре в проблясващия тунел се озоваваш пред кръгла врата в стената вляво от теб.

Ако искаш да отвориш вратата, за да влезеш, иди на 15.  
Ако искаш да продължиш по тръбата, направи го на 90.

## 75.

Стрелата ти леко докосва рамото му, но не му попречва да достигне въжето. Моментално грубото звънтене на алармената камбана изпълва коридора. Появяват се още въоръжени стражи, оръжията им са извадени, а забралата им затворени за битка. Те хвърлят поглед към ранения си гругар и се хвърлят в коридора в обезумяла атака. Угрят като един и си принуден да ги посрещнеш като самостоятелен враг.

Захда зверове: БОЙНО УМЕНИЕ 30, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 39

Ако спечелиш битката в три или по-малко рунда, мини на 248.

Ако битката продължи повече от три рунда, иди на 160.

## 76.

Лекхорт се извива и сгърчва в обезсърчена ярост, по-неже не може да те отърси от себе си. Главата се надига нагоре и канка отрова опръсква опакото на ръката ти. Изгаря те като нажежена до червено кама и не успяваш да потиснеш вика си от болка. Змията се изкикомва, червеният ѝ раздвоен език удря въздуха само на няколко сантиметра от лицето ти.

Лекхор: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Заради опасната отрова не можеш да използваш щит или гвуръко оръжие (Широк меч, Копие, Тояга и груги) по време на битката, а заради разяждащата отрова на лекхора трябва да утроиш изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ по време на битката.

Ако победиш, продължи на 296.

## 77.

Изгаряща болка експлодира зад очите ти, когато ръката сграбчва главата ти. Докато разлагащите се пръсти пробиват скалпа ти, проправяйки си път през твоя череп, зрението ти става червено и тялото ти заповяда да се тресе неудържимо. Противният нокът рови все по-надълбоко, хранейки се с единствения източник на препитание, който може да поддържа съществуването му – жив човешки мозък.

Твоят живот и приключение свършват тук.

## 78.

Големият вълк се блъска в гърдите ти, събаряйки те на земята с тежестта на масивното си тяло. Зъбите му съдират кожата на ръката ти, а изгарящи лиги опръскват лицето ти. Отчаяно мушкаш и пориш към гърлото му, борейки се с цялата си сила и умения, които притежаваш, за да се освободиш от безжалостния звяр. Съществуването е имунизирано от Мозъчен взриш (но не и от Пси-устрем).

Хрътка на смъртта: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 40

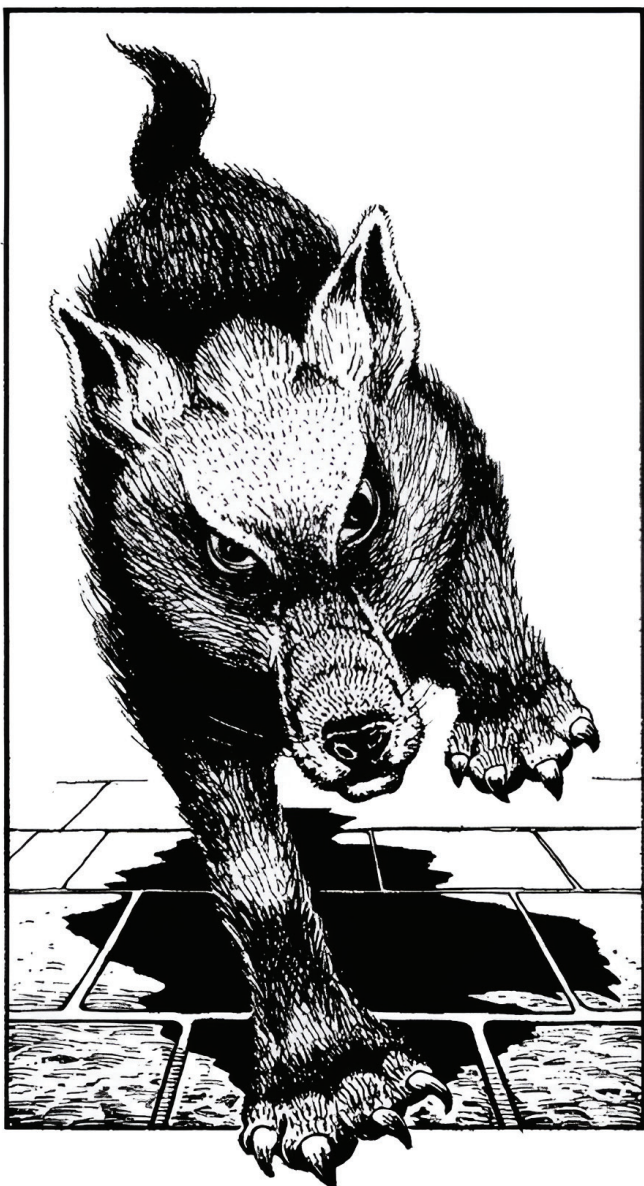
Ако спечелиш боя, мини на 341.

## 79.

Ужас изкривява лицето на воина, когато Стрелата ти изсвистява във въздуха. Той отваря уста, за да изкрещи, но викът умира в гърлото му, когато гръжката ѝ се заби дълбоко в гърдите му. Той залита, ръцете му са протегнати, сякаш иска да се хване за парашут, и се прекатурва от пътеката в задимената пропаст.

Гладен писък отеква от арката. Вадиш друга Стрела и се прицелваш в мрака, когато започваш да чуваш шепот от тихо мърморене.





*Хрътката на смъртта се блъска в гърдите ти, събаряйки те на земята с тежестта на масивното си тяло.*

Бълбукащи и съскащи през стиснати зъби, три създания, с кожа черна като нощта, изпълзят от сенките и се взират в теб с ужасяващо огненочервени очи. Те се кикотят отблъскващо, докато се промъкват с дълги, отсечени крачки.

Ако желаеш да се опиташ да убиеш и тримата със своя Лък, мини на 328.

Ако решиш да нарамиш своя Лък и да избягаш през срещуположната арка, направи го на 241.

## 80.

Въпреки алармената камбана и звука от тичащи крака бързо претърсваш телата, преди да се спуснеш по стълбите. Търсенето ти разкрива следните предмети:

- 1 Копие
- 2 Къси меча
- 1 Брадва
- 2 Камни
- 1 Боздуган
- 6 Златни крони

Ако избереш да задържиш някои от тези предмети, не забравяй да направиш съответните промени в Дневника.

## 81.

Бързината на атаката ти хваща твоя противник напълно неподготвен. Той се опитва да парира първия ти удар със своя празен арбалет, но ти го избиваш от треперещите му пръсти, оставяйки го без оръжие в ръце.

Пазач на тронната зала: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш битката, мини на 105.

## 82.

Докато се изкачваш по хлъзгавите каменни плочи, тъмен на галечен гръм се разнася над езерото и няколко гъжговни капки опръскват качулката на твоеото Каи наметало. Задава се силна буря. За времето, докато изкачиш целия път до отвора на пещерата, свиреп вятър се блъска в каменната стена и земята вибрира с всеки гръмотевичен плясък, следващ премигванията на ужасните зелени светкавици. Застоял въздух ознаменува пристигането ти. Обезпокоен си да останеш на открито по време на бурята, но сладникавата воня на разложение, изпълваща ноздрите ти, те кара да се поколебаеш на входа на пещерата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 65.

Ако искаш да влезеш в пещерата, мини на 277.

Ако решиш да не влизаш, нямаш друга възможност, освен да се върнеш обратно на плажа по стъпалата надолу на 30.

## 83.

Саркофагът е покрит със сложни инкрустирани резби, изобразяващи процесия на странни същества: някои са отчасти хора, отчасти животни, други са изцяло същества от друг свят и нямат нищо общо с нещата, които си виждал досега. Една от резбите конкретно привлича вниманието ти – тази на змия, навита около редица от каменни бутони. Напомня ти на ключалка, правена от майстори в Холмгард, столицата на родината ти.

Острите ти очи са привлечени от лека пукнатина, движеща се вертикално по камъка. Следваш линията ѝ, за да откриеш, че отбелязва очертанията на скрита врата.

Ако искаш да опиташ да отвориш вратата, иди на 115.

Ако предпочиташ да напуснеш залата през тунела вдясно от теб, мини на 323.

Ако желаеш да напуснеш помещението през тунела вляво от теб, направи го на 201.

## 84.

Справяш се без съпротива, ръката ти минава през обвивката на балона, сякаш я потапяш във вода. Когато обаче опитваш да я издърпаш, прозрачната мембрана се затваря около юмрука ти като менземе. Когато челюстите на вълка се затварят около крака ти, мехурът обгръща горната половина на тялото ти.

В рамките на една зловеща минута биваш едновременно задушен и разкъсан на парчета.

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 85.

Изкачването се оказва едно от най-трудните, които си предприемал. Има съвсем малко места, на които да поставиш краката си, и през по-голямата част от катеренето ръцете ти трябва да издържат цялата тежест на тялото ти. Напредването е бавно и болезнено, а усилията ти са допълнително възпрепятствани от поривите на вятър и гъжд.

Посочи число от Таблица 2 и добави 2. Ако притежаваш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването или си достигнал Кай ранга Архиепископ, може да извадиш 2 от сбора. Финалният резултат е равен на точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш заради нараняванията и умората, преди да достигнеш отсрещната страна.

С болки и изтощение се изкачваш до върха на стъпалата и достигаш разбитата крепостна стена.

Обърни на 27.

## 86.

Преминаваш притиснат между гва от меките пашкули, висящи на стената, и използваш своето Магнакай умение, за да замаскираш миризмата на тялото си. Грозното, подобно на червей създаване спира, щракащите му мандибули хапят въздуха от безсилие.

Извъръщаш глава и се взираш право в един от пашкулите. Тръпка те полазва по гръбнака, понеже разлагащите се останки напомнят на женско лице на воин, което се взира обратно в теб от вътрешността на паяжинообразните нишки на пашкула. Внезапният шок те кара да си поемеш рязко въздух. Погобното на червей нещо веднага се плъзга напред, движещо се чрез своите къси, еластични крака. Може само да се молиш да не е засекло скривалището ти.

Посочи число от Таблицата.

Ако е 0–4, мини на 109.

Ако е 5–9, обърни на 278.

## 87.

– Не изоставай! – извиква воинът през рамо, докато тичаш по алеята, а създанията ти гишат във врата.

Събитията се случват прекалено бързо, за да обмисляш действията си, инстинктът сега е твоят единствен водач. При арката той внезапно спира и протяга ръце, за да те спре. Забиваш се в него с главата напред и сблъсъкът те оставя без въздух, но силните му ръце улавят твоята Раница и успяваш да останеш на крака.

– Змийски капан! – изкрещява, сочейки към каменна плоча в пода. – Проклето да е това адско място, никъде ли не е безопасно от злините на Захда?

Писък на злобно ликуване те кара да завъртиш глава – създанията са по-близо, отколкото се опасяваше.

– Скачай! – извиква воинът. – За бога, скачай!

Ако решиш да скочиш над плочата, мини на 268.

Ако решиш да останеш и да се биеш с устремения враг, обърни на 299.

## 88.

Струите огън, бликащи от пода и стените, за миг те заслепяват. Вълна изсушаваща горещина те блъска в лицето, опърляйки твоята коса и вежди (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), и те принуждава да отстъпиш заради страха да изгориш жив.

Изведнъж се чува мъртвешки писък. Нещо те приближава през пламъците.

В следващия момент със залитане се появява горящ човек – крещи в агония и се наклонява встрани от огнените струи, а ръцете му вършеят лудо във въздуха, докато настъпва в атака.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, можеш да я използваш на 72.

Ако искаш да се подготвиш за защита, мини на 126.

Ако искаш да се затичаш покрай пламналия нападател и да се хвърлиш в пламтящия пъкл, направи го на 204.

Ако искаш да избягаш и от двете обратно по тунела, отгърни на 320.

## 89.

Усещаш, че мостът е достатъчно здрав, за да издържи тежлото ти, стига да не бъде подложен на внезапно или бурно сътресение. Такъв сблъсък може лесно да отвори една от многото пукнатини, криещи се в ядрото му.

Предупреден от твоеото Каи господство, ти стъпваш върху моста и напредваш внимателно.

Обърни на 243.

## 90.

Докато вървиш, температурата постоянно се покачва и започваш да се къпеш в пот. Стоманената плоча на тунела става прекалено гореща на допир и от подметките на ботушите ти започва да се вдига дим, а кожата им е пред запалване.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка или Платинения амулет от Казан-оуд, мини на 24.

Ако нямаш нито това умение, нито този Специален предмет, продължи на 324.

## 91.

За твоят ужас установяваш, че тунелът не е нищо повече от плитка пещера, подслоняваща гнездо с яйца, всяко от които е голямо колкото бирена бъчва. Лежат върху легло от раници и разкъсани грехи и всичко останало от предишни приключения, сблъскали се с гигантската змия. Гневен кикот и разклонен език те принуждават да се върнеш по тунела, предупреждавайки те, че и теб те чака сходна съдба.

Ако искаш да разгледаш яйцата по-отблизо, мини на 148.

Ако искаш да потърсиш път за бягство от тунела, обърни на 346.

## 92.

Напредваш в прохода, уверен в способността си да се справиш с внезапната поява на всякаква стража, която би имала нещастие то да се изправи на пътя ти. Тъмни отвори се мерзелят от двете страни, а ти разглеждаш внимателно пода пред теб за някакви признаци на капани или ями.

Проходът става все по-влажнен. Плющене на камшици, виковете и звуци от ридание ехтят в далечината – жалостите, звуците от мъчения.

Ако искаш да продължиш по прохода, мини на 36.

Ако искаш да се върнеш обратно по стъпките си и да поемеш по другия проход, обърни на 20.

## 93.

Разсичането на път през дебелите паяжини се оказва по-трудно, отколкото очакваше. Лепкави, подобни на въже-ни нишки скоро те покриват от глава до пети и за твоят ужас започват да се затягат. Прекалено късно е да избегнеш тази атака – трябва да се бориш за живота си. Врагът е имунизиран от Мозъчен взрив и Пси-устрем. Поради ограничената възможност да се дигнеш, намали своето

БОЙНО УМЕНИЕ с 4 точки по време на битката.

Капани паяжини: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Ако спечелиш боя, продължи на 131.

## 94.

Хвърляш поглед над рамото си точно когато вълкът достига ъгъла. Гледката на проблясващите му зъби кара кожата ти да настръхне, но за твоя изненада той не продължава преследването си. Спира да си почине и сяда, ужасяващото му лице е изрисувано със страх и безсилие, докато те наблюдава как изчезваш в мрака.

Обърни на 240.

## 95.

Воинът е на половината път през алеята, когато гласен писък отеква от арката. Той се завърта на петата си и прикляка в готовност за битка. Следва шепот от тихо мърморене – звукът те смразява. След това блъбукане и съскане през стиснати зъби от три създания, лъскавите им кожи са черни като нощта, а те се прокрадват от сенките и се взират в дъвама ви със свирепи погледи. Воинът започва да се тресе, неговият меч трепери в ръката му, покритата с ръкавица. Докато съществата крачат напред, той губи самообладание, обръща се и побягва към теб.

– Спасявай се, страннико. Ще те изядат жив!

Ако искаш да тичаш заедно с воина, за да избегнеш създанията, като се измъкнеш през отсрещната арка, мини на 87.

Ако искаш да нападнеш воина веднага щом те приближи, обърни на 345.

Ако решиш да го оставиш да мине и се изправиш сам срещу съществата, направи го на 249.



## 96.

Докато вдигаш острието, се чува ужасяващ вой, сякаш планински вълк вие по време на пълнолуние. Сърцето ти скача в гърлото и ти бързо отстъпваш, очаквайки всеки момент да се появи хищно животно. Минават няколко минути, преди страхът ти да утихне.

Проклинайки затрудненото положение, в което се намиращ, прибираш в ножницата новооткритото си оръжие и обмисляш по кой изход да поемеш при свода.

Ако желаеш да тръгнеш по левия тунел, мини на 48.

Ако желаеш да тръгнеш по десния тунел, обърни на 176.

## 97.

Съществуващото изглежда неподатливо на атаката ти. Пипалото бързо минава покрай теб, намотавайки се гва пъти, преди да се затегне около врата ти. С безжалостно разтърсване те гръпва надалече от пролуката и те повлича към отворотелната си уста.

Ужас и болка отстъпват мястото си на сляпо отчаяние, когато зловонният му дъх среща треперещото ти лице.

Ако имаш някакви Огнени семена, мини на 10.

Ако притежаваш Сомерсверг, обърни на 317.

Ако нямаш никой от тези Специални предмети, продължи на 331.

## 98.

Предпазливо заобикаляш трона, оръжието ти е в готовност да нанася удар. Когато стигаш до целта си, сърцето ти скача в гърлото – взираш се в студените, непоколебими очи на лорд Захда. Той се подсмивва злобно и насочва жезъл от инкрустирана платина към главата ти.

Ако притежаваш Сомерсверг, обърни на 174.

Ако нямаш този Специален предмет, мини на 202.

## 99.

Усещаш, че въздухът в северния тунел е много по-горещ от този в западния.

Съдейки по миризмата на сярата, проникваща в пещерата, предполагаш, че има някаква форма на вулканична активност на север.

Ако искаш да изследваш тази активност, мини на 59.

Ако решиш, че западният тунел ще бъде по-безопасен, продължи на 323.

## 100.

Влизаш в зала, в която има висока бронзова статуя.

Разпознаваш незабавно характерното украшение за глава и робата – това е захан, властел на пустинната империя Васагония.

Статуята изглежда много изтормозена – ръцете са протегнати в жест на безпомощност, а изражението на лицето изразява скръб и отчаяние. Заг статуята в стената има вградена врата с овална форма, но откриваш, че е заключена.

Мъглата засиява по-силно.

Отново черепът се появява и проговаря, гласът му е успокояващ като гласенето на гарван.

– Слушай захана, обмисли каквото чуеш, дай верния отговор! – от страх той проронва сълза.

Черепът изчезва в мъгливия таван, а ти изумено наблюдаваш как тъжните бронзови устни на статуята започват да се движат. Груб глас проехтява дълбоко от празното му метално тяло:

– Дъщеря ми има много сестри, толкова сестри, колкото и братя, но всеки един от братята ѝ има два пъти повече сестри, отколкото братя. Така че отговори ми, смели воини, колко синове и дъщери имам?



*Влизаш в помещението, където стои висока бронзова статуя – това е закхан, владетел на Васагония.*

Помисли върху отговора си внимателно и когато решиш, напиши първо броя на синовете на захрана, след това до него напиши броя на дъщерите. След това премини на епизода, който отговаря на отговора ти.

Ако не можеш да отговориш на гатанката на захрана, обърни на 270.

## 101.

Без никакво предупреждение огромна желязна врата се затваря с трясък загърба ти, блокирайки входа към залата. Далечният звук на тракащи вериги и болтове кара пулса ти да се учести и инстинктивно да посегнеш към оръжието си, за да се защитиш от внезапна атака. Минават няколко тихи минути, преди да отпуснеш гарда си.

Ако решиш да разбереш накъде води тунела, мини на 277.

Ако искаш да опиташ да отвориш със сила желязната врата, направи го на 214.

## 102.

Панелът сам се затваря с плъзгане, а бутоните се връщат с щракване в първоначалните си позиции.

Ако искаш да напуснеш залата по тунела в твое ляво, мини на 201.

Ако решиш да напуснеш през тунела вдясно, същият, през който влязоха покритите в черно воини, обърни на 323.

## 103.

Блъскаш се право в невидима бариера, поле от унищожителна енергия, стичаща се между двете зелени колони. С оглушително разтърсване биваш отблъснат от щита и с превъртане назад запратен обратно в залата (губиш 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ или само 6, ако владееш Магнакай дисциплината Връзка).

Ако все още си жив, обърни на 116.

## 104.

Освен ако не владееш Магнакай дисциплината Връзка, за времето, докато достигаш цепнатината, губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради ефекта на изгарящия пясък. Стоейки пред назъбения отвор, чуваш шумолене и плъзгане на непознати неща из дълбините на мрака. Изведнъж нещо закръглено и черно изскача от повърхността на езерото. Отвратителен гърлен вик раздира нощта, докато нещото профучава по плажа към теб.

Ако желаеш да се скриеш в цепнатината, иги на 16.

Ако желаеш да извадиш оръжие и да се приготвиш за битка, мини на 342.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, обърни на 225.

## 105.

Затичваш се към спътника си и откриваш, че все още е в съзнание, макар че е загубил много кръв. Използвайки лечебното си умение, успяваш да обработиш раната по най-добрия начин, на който си способен, но тя е дълбока и тежка и единственото, което може да сториш, е да удължиш живота му с няколко минути. Казваш му за мисията си и помощта на старейшините маги, която са ти оказали, за да проникнеш в Казан-оуд. Докато разказваш за въздушното си пътуване до Хердос на летателния кораб на лорд Пайдо, забелязваш, че очите му проблясват при споменаването на това име.

– Казвам се Касин – казва той с болка. – Лорд Пайдо е моят брат.

Забелязваш приликата в неговите котешки очи и квадратна челюст.

– С мен е свършено, Кай лорде – казва, а лицето му е потънало в пот. – Но аз мога и ще ти помогна в мисията ти. Слушай внимателно. Там, зад гоблена, има скрит проход. Той води до трона на Захда. Над трона е Камъкът на знанието от Хердос, но внимавай, Захда е свързал силата

му с Гибелен камък от царството Наарос. Той черпи силата си от този прокълнат скъпоценен камък. Ако искаш да успееш, ще трябва първо да унищожиш Гибелния камък или със сигурност ще загинеш. За съжаление, не мога да ти помогна да се измъкнеш от Казан-оуг, понеже самият аз бях заложен, преди да успея да стигна до повърхността, но ако успееш да стигнеш до плажа, тръгни към стария каменен вълнолом. Скрих лодката си под стъпалата му.

Той стиска ръката ти, сякаш вълна от болка преминава през тялото му.

– Когато се върнеш в Елзиан – задъхва се той, – кажи на брат ми, че смъртта ми не е била напразна... Нека боговете те пазят... Самотен вълк.

Когато очите му се затварят за последен път, обещаващ, че смелостта му ще живее вечно в сърцата на вавилонците – неговите смели братя воители.

Обърни на 282.

## 106.

На по-малко от двайсет метра си от западния тунел, когато мъчителна болка те пробива в гърба и експлодира през гърдите ти в смесица от кръв и пламъци. Олюляваш се и падаш, тялото ти е почти разкъсано на две от мощната стрела с унищожителна енергия, а ти умираш за секунди от падането върху каменния под.

Убит от силата на дакс, твоят живот и мисия приключват тук.

## 107.

Ръката ти минава през повърхността на първия мехур, срецайки малко съпротива – сякаш потапяш ръката си във воден басейн. Но когато се опитваш да я извадиш, еластичната кожа се затваря като челюсти на куче. Бориш се да освободиш ръката си, но само помагаш на мехура да стигне по-нагоре.

Скоро обгръща цялото ти тяло, заключвайки те херметически под кожата си. Очите ти изпъкват, а гробовете ти горят нетърпимо за въздух в този прозрачен затвор (губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Ако имаш меч и искаш да опиташ да си прорежеш път за бягство през мехура, мини на 26.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, обърни на 145.

Ако нямаш никой от изброените по-горе предмети, продължи на 292.

## 108.

Бързото насрещно движение на течението е толкова мощно, че те помита по дерето и те отнася далече от езерото. Тежестта на екипировката ти, умората ти и силно придошлото течение сякаш заговорнически те изтощават. Не успяваш да гържиш главата си над водата и губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ поради липса на кислород.

Обърни на 158.

## 109.

Бориш се с надигащата се познуса, когато червеят използва покрай теб, а слuzестото му тяло се отърква в гърба ти. Веднага щом отминава, напускаш скривалището си и бързаш по коридора, нетърпелив да увеличиш възможно най-много дистанцията между ужасния червей и себе си, в случай че се върне и тръгне след теб.

Обърни на 46.

## 110.

Четирима воина, тъмни и непреклонни, влизат с маршова крачка по строй в залата. За момент черните им брони и черепоподобни шлемове те карат да си помислиш, че са граккарими – злите човешки бойци, които служат на мрачните властелини от Хелгедаг.



*Четирима воини, тъмни и непреклонни, влизат с маршова стъпка в залата – няма как да бъдат хора.*



Но когато спират пред саркофага, виждаш, че няма как да бъдат хора. Огромните им широки рамене поддържат неестествено дълги ръце, които са стиснали оръжия и са покрити с четинести рижава косми. Пожълтели нокти се извиват от пръстите им, а зад тях висят дълги черни опашки с пискюли накрая, също като опашки на лъвове.

Водачът им изгрухтява команда и приближава сивата гранитна гробница. Той вдига косматия си юмрук и нати-ска три бутона, вградени в камъка. Таен панел се отваря с плъзгане и всичките четирима пристъпват вътре и изчезват от поглед. След това той отново се затваря без звук.

Ако искаш да изследваш саркофага, мини на 83.

Ако искаш да напуснеш залата от тунела, през който воините се появиха, обърни на 323.

Ако решиш да напуснеш залата от тунела в твое ляво, продължи на 201.

## 111.

Стоиш в проход, чиито стени и под са напълно отвесни и гладки. Над главата ти се вие мъгла, излъчваща слаба разпръсната светлина, стигаща да виждаш само какво има пред теб. Без твоите оръжия се чувстваш гол и уязвим, но се успокояваш от факта, че в теб все още са твоите Златни крони, Раница и Специални предмети.

Вървиш предпазливо в прохода, очаквайки неочакваното, докато стигаш до кръгъл свод. Там, над мраморен блок в средата на пода на помещението, лежи стоманен меч. Докато пристъпваш под купола, каменни плочи потъват в земята, за да разкрият два изхода: един наляво и един на-дясно.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване или Пси-преграда, обърни на 68.

Ако искаш да вземеш меча, направи го на 224.

Ако искаш да влезеш в левия тунел, мини на 298.

Ако искаш да влезеш в десния тунел, премини на 322.

## 112.

Стрелата пронизва центъра на сферата и изчезва напълно. Опасявайки се, че изстрелът ти е бил безвреден, нарамваш своя Лък и тъкмо се каниш да извадиш ръчно оръжие, когато изведнъж се появява блясък от светлина и огромна експлозия. Черната сфера се пръска на хиляди парчета и е погълната от огнена топка от искрящ жълт пламък. Вълна от горещина обгаря лицето ти (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и от удара те запраща назад в цепнатината.

Обърни на 16.

## 113.

Скърцащата врата нарушава съня на мъжа и той се превърта и свива в ъгъла на отворително смърдящата му клетка. Очите му са мътни, както замръзнало стъкло, а лицето и ръцете му са на дупки от някаква болест.

Ако имаш Магнакай умението Изцерение, мини на 192.

Ако нямаш това умение, продължи на 247.

## 114.

Усилията ти са повдигнали вратата, създавайки достатъчно място да се пхнеш под нея. Излазваш до залата зад нея и задъхан от умора, се изправяш, залитайки на краката си. Правиш пауза, за да си поемеш въздух, преди да влезеш в северния тунел.

Мини на 187.

## 115.

Ако ключалката функционира по същия начин, като тези правени от Гилдията на майсторите в Холмгард, трябва само да натиснеш всеки бутон по веднъж, за да се отвори вратата. Но в каква последователност трябва да ги натиснеш?

Ако искаш да натиснеш първия, втория и третия бутон, мини на 123.

Ако искаш да натиснеш втория, третия и първия бутон, отиди на 231.

Ако искаш да натиснеш втория, първия и третия бутон, премини на 213.

Ако искаш да натиснеш третия, първия и втория бутон, продължи на 312.

Ако искаш да натиснеш третия, втория и първия бутон, отгърни на 321.

Ако искаш да натиснеш първия, третия и втория бутон, направи го на 132.

## 116.

За твое изпълнено с ужас смайване, ръката скача във въздуха и се понася над главата ти. Превитите пръсти се разтварят широко, докато тя пада право върху черепа ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, добави 3 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–2, обърни на 77.

Ако е 3–6, мини на 198.

Ако е 7 или повече, продължи на 235.

## 117.

Плъховете не се страхуват от водата. Те се хвърлят след теб, граскайки с нокти и хапейки гърба ти, докато ти буташ лодката в леденостуденото езеро. Прекатурваш се в малкия плавателен съд и бързо ликвидираш най-решителните от гризачите, преди да започнеш да гребеш надалече от залива.

Изминал си едва стотина метра, когато лодката се килва силно на една страна. Плъховете са презгизали гървото под ватерлинията и ти си започнал да потъваш бързо.

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение, иди на 234.  
Ако не притежаваш това умение или не желаеш да го използваш, продължи на 325.

## 118.

Вълна от енергия се надига в тялото ти, когато обвиняваш ръце около Камъка на знанието от Хердос (възстанови своите точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ до първоначалната им стойност). Сетивата ти се вълнуват, а новопридобитата сила изтризва умората от ужасното ти изпитание, позволявайки ти да прецениш наново ситуацията. Пристъпваш в синия лъч и веднага си придърпан нагоре, следвайки близо по петите Захга, който се бори да остане в средата на колоната от светлина. Смъртният му страх от теб го е сграбчил и когато вижда, че го достигаш, изважда сияеща кама, след което се обръща, за да те посрещне. Когато си на ръка разстояние от него, той се хвърля в дива атака. Лорд Захга е имунизиран от Мозъчен взрив (но не и от Пси-устрем). Ако имаш Магнакай умението Майсторство в преследването, добавай 2 към твоеото БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката.

Лорд Захга: БОЙНО УМЕНИЕ 23, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 45

Ако спечелиш битката, мини на 200.

## 119.

Основното ти Каи умение за проследяване ти помага да вървиш по следите на Тавиг. Връщаш се по маршрута, който измина по-рано, а съзнанието ти е изпълнено с важни въпроси. Кои или какво е тракка? Откъде е дошло гакс?

Какъв е Захга, за когото Тавиг говори с такъв страх?

Изведнъж мислите ти се разсейват от писък, който се разнася от върха на стълбище право пред теб.

Тавиг се появява, покрил лицето си, а кръв се стича през пръстите му. Малко преди да падне, люспести зелени пръсти на гигантска ръка се протягат от мрака и го сграбчват в гръб. Той изчезва от поглед, но викът му става все по-силен.

Ако искаш да изкачиш бързо стъпалата в опит да го спасиш, мини на 280.

Ако искаш да избягаш в противоположната посока, обърни на 323.

## 120.

Вълкът скача към гърдите ти, ноктите му разкъсват туниката ти, когато те събаря на земята с огромното си тегло (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Зъбите му проблясват пред очите ти, а зловонни лиги капят по лицето ти, докато се бориш яростно да се спасиш от челюстите на смъртта.

Внезапно се чува призрачен писък. Вълкът се отдръпва, очите му страхливо са втренчени в бурните огнени струи. За момент се появява клатушкаща се човешка форма, пищяща в агония и наклоняваща се от една страна на друга – вълкът напада вой и избягва с големи скокове, когато пламтящото привидение започва да се препъва, гвижейки се напред, а ръцете му махат в опит за дива атака.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, мини на 72.

Ако желаеш да се защитиш, обърни на 126.

Ако искаш да се затичаш покрай пламналия нападател и да се хвърлиш в буйните струи пламъци, продължи на 204.

## 121.

Пипалото те вдига във въздуха, затягайки хватката си с всяка изминала секунда, докато почти целият въздух не е изцеден от гробовете ти. Внезапно си запратен напред към друг масивен скален блок, който отваря чудовищна челюст с отвратителни лиги. Погълнат си цял.

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 122.

Принуден си да си проправиш път през орда от същества, които са се струпали на стъпалата, водещи към вълнолома. Изпълзяват от самата земя – навсякъде, навсякъдето погледнеш, черни слюзести ръце изникват от повърхността, опитвайки се да се измъкнат от Казан-оуд през цепнатините, отварящи се в отвесната каменна стена.

Близо до основата на стълбището си завлечен към земята от хватката на гнусни роби. Те заплащат скъпо за грешката си, но не и преди твоята Раница да бъде откъсната от раменете ти (изтрий от Дневника своята Раница и всичко в нея).

Когато достигаш вълнолома, си покрит от глава до пети с кръвта на враговете си. Гледката е толкова плашеща, че цялата съпротива престава и съществата предпочитат да се хвърлят в езерото, вместо да се изправят срещу плашещия убиец на събратията им с изправен гръб и бяла кожа. Под стъпалата на вълнолома откриваш арка, затворена от каменна врата, обрасла в растения. Заг нея има малка плетена лодка и гребло.

Преборил се непоколебимо с най-големите ужаси на Казан-оуд, избутваш лодката във водата, скачаш на борда и започваш да гребеш като обезумял към далечното блещукане на мощния щит. Оглушителният предсмъртен вик на Казан-оуд ехти в ушите ти.

Обърни на 350.

## 123.

Когато натискаш третия бутон, чуваш далечно прищракване. Панелът се отваря с плъзгане и ти се озоваваш пред поредица от стъпала, водещи към здрава, подсилена с желязо врата.

Ако искаш да влезеш в саркофага, мини на 216.

Ако предпочетеш да не влезеш, отиди на 102.

## 124.

Чрез съсредоточаване на твоего Каи умение върху меча може да причиниш издигането му от мраморния блок и да го придвижиш по въздуха към себе си.

Ако искаш да използваш майсторството на Връзка по този начин, мини на 279.

Ако решиш да оставиш меча непокътнат и да напуснеш купола по левия тунел, отиди на 298.

Ако решиш да напуснеш по десния тунел, иди на 322.

## 125.

Сърцето му бие десетина пъти, след което спира. Запваряш слепите му очи и поставяш меча му върху гърдите, както е обичаят в Словия, когато боец падне в битка.

Ако решиш да оставиш тялото и да продължиш, иди на 323.

Ако желаеш да претърсиш тялото, преди да продължиш, обърни на 227.

## 126.

С Вик, който разтърсва душата ти, съществото скача напред, за да издере гърлото ти. То е имунизирано от Мозъчен взрив (но не и от Пси-устрем). Освен ако не владееш Магнакаи дисциплината Връзка, угвои точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които ще изгубиш по време на битката заради тежките изгаряния, които претърпя.

Пламтящ човек: БОЙНО УМЕНИЕ 14, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 40

Ако спечелиш битката, мини на 147.

## 127.

Прескачаш плочата с отскок и продължаваш в бързо темпо по криволичещия тунел. Топъл влажен вятър свисти из прохода с назъбени стени, носейки със себе си гранясалата миризма на сяр и разложение.

Спускаш се повече от час по тунела, прескачайки цепнатини в неравния под и внимавайки да не стъпиш върху лъскавите синьо-черни червеи, които запълзят към пукнатините в скалата, когато светлината ти нахлува в техния влажен, мрачен свят.



По някое време тунелът преминава в зала с овална форма. Стълбище, окичено с паяжини, се изкачва към отворен капак в тавана. Познатото бледозелено сияние на силовия щит прониква през този отвор. В началото на стъпалата лежат разлагащите се останки на тяло, частично покрито с броня. Ръжлив меч е стиснат здраво в скелетния му юмрук, а кама с костна гръжка стърчи от основата на черепа му.

Ако искаш да изкачиш стъпалата, за да минеш през отвора в тавана, обърни на 93.

Ако искаш да проучиш останките на трупа по-внимателно, мини на 199.

Ако искаш да напуснеш залата и да продължиш по тунела, премини на 318.

## 128.

Докато пламъците замират и димът се прочиства, виждаш почерняла ръка да лежи в основата на плинта. За твоят ужас и удивление тя започва да се движи, прегъвайки спазматично овъзглените си пръсти. С отворена уста гледаш невярващо, когато тя внезапно скача във въздуха и се понася над главата ти. Изкривените ѝ пръсти се разтварят, когато започват да пагат рязко към черепа ти.



Посочи число от Таблица. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибави 3 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–1, мини на 77.

Ако е 2–6, обърни на 198.

Ако е 7 или повече, продължи на 235.

## 129.

Разпознаваш, че билките са стрити листа от аггана, растение, виреещо в изобилие в хълмовете Бавари, намиращи се в северен Десса. Една доза е достатъчна да увеличи твоего БОЙНО УМЕНИЕ еднократно с 6 по време на битка.

Аггана обаче е избягвана от повечето професионални воители и използването ѝ е забранено в Ласлендс, тъй като води до силна пристрастеност. Ако решиш да вземеш дозата преди битка, има малка вероятност да станеш зависим. Веднага щом битката приключи, трябва да посочиш число от Таблица. Ако то е 0 или 1, ти си се пристрастил и твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ трябва да бъде намалена с 4 точки. Тази редукция е постоянна загуба на основната ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако се появи следваща възможност за вземане на доза аггана, ефектът ѝ ще бъде само наполовина в сравнение с първия път (ще увеличи твоего БОЙНО УМЕНИЕ с 3 точки вместо с 6).

Ако сега искаш да изследваш саркофага, мини на 83.

Ако искаш да влезеш в тунела, от който се появиха зверовете, обърни на 323.

Ако искаш да напуснеш залата от другия тунел, направи го на 201.

## 130.

Взираш се в наситено черните очи и заповядваш на създаването да спре атаките си. Мигновено подобното на червей нещо се надига, късите му еластични крака грабкат въздуха в агония, когато командата ти изгаря неговия чувствителен и уязвим мозък.

Докато се извърта назад към себе си, главата му изчезва в мъглата. Чува се пронизително изпукване, когато синя светкавица поглъща съществото, уби́ва се около врата му като змия, след което ноздрите ти се изпълват с миризмата на изгоряло месо. Създанието се гърчи лудо няколко минути и когато отвратителният му танц най-накрая приключва, мъгливият навес вече го няма. В мрака над себе си виждаш пътека с платформа за наблюдение.

Ако искаш да се изкачиш по трупа на мъртвото подобно на червей нещо и да се набереш върху платформата, мини на 294.

Ако предпочиташ да прескочиш червея и да продължиш по коридора, обърни на 46.

## 131.

Разсичайки и последните смъртоносни нишки от себе си, ти се затичваш стремително нагоре по стъпалата и минаваш през отворения портал. Откриваш, че по време на борбата си изгубил Оръжие и един предмет от Раницата (изтрий от Дневника Оръжие по твоят избор и втория предмет от Раницата в списъка).



Озоваваш се сред руините на малко хранилище. През разбитите стъкла на самотен сводест прозорец успяваш да видиш злоещите очертания на счупени назъбени парпети и почерняла от огън кула. Взираш се в останките на Казан-оуг.

Обърни на 27.

## 132.

Бутоните остават натиснати, но не се случва нищо. Каниш се да се откажеш от опита си да влезеш, когато се чува далечно прищракване.

Панелът се отваря с плъзгане, за да разкрие поредица от стъпала, които се спускат към огромна гървена врата, подсилена с едри гвоздеи и железни шини.

Ако избереш да влезеш в саркофага, мини на 37.

Ако решиш да не влизаш, обърни на 102.

## 133.

Отчаяно използваш умениято си да лекуваш, за да спасиш живота му, съсредоточавайки силата си върху отворените рани, обезобразили лицето и гърлото му. Кървенето спира и пулсът му се засилва, но усещаш, че това е само временно отлагане на смъртта. Гръбнакът му е счупен и тук, в тази враждебна крепост, няма надежда за оцеляването му и възстановяване от толкова сериозни травми. Той за кратко възвръща съзнанието си и се насилва да говори.

– Пази се от лабиринта, нортлендецо... зелено... е смърт.

Това е всичко, което казва, преди да се унесе в безкраен сън. Затваряш слепите му очи и поставяш неговия меч върху гърдите му, както е обичаят в страната Словия, когато доблестен воин падне в битка.

Ако сега решиш да оставиш тялото и да продължиш, мини на 323.

Ако желаеш да претърсиш тялото, преди да потеглиш, обърни на 227.

## 134.

Поглъщаш силата, насочена срещу теб, зареждайки своя Пси-устрем с енергийните вълни, с които се е преборил психичния ти щит. С огромно усилие на волята ти изстрелваш импулсите енергия към ръката.

Вибрациите събират сила и от самата ръка, след което се получава експлозивна реакция, която не може да бъде спряна. Изведнъж се появява бяло припламване, когато ръката се разпада на хиляди малки парчета. Главата ти се е замаяла от умора след психическата битка (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но се чувстваш въодушевен от победата, минала без кръвопролитие.

Обърни на 334.

## 135.

Линия на зелена, вилообразна светкавица осветява срутения покрив на Казан-оуд, който за секунда напомня на разтрошените ребра на гигантски гушер. Припламва нова светкавица и прозорци на стотици кули се взират в теб като с празни очи, поръбени с парчета счупено стъкло. Регища избаяни камъни гаргойли са украсили черните каменни стени, надвиснали над вълнолома. Пръстени от ръждясало желязо са прикрепени здраво към озъбените им челюсти, всеки от тях е привързан със слюзесто въже, спускащо се до водата. При вълнолома е достатъчно дълбоко, за да може да влезе голям плавателен съд, но течението и надигането на прилива и отлива прави все по-трудно контролирането на малката ти лодка.

Стомахът ти се свива, когато мъртвото течение заплашва да те блъсне във вълнолома.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, иди на 57.

Ако желаеш да спреш да гребеш и опиташ да сграбчиш някое от въжетата, обърни на 203.

Ако решиш да изоставиш лодката, за да плуваш към регищата от скали по-нататък на запад, продължи на 325.

## 136.

Веднага щом удриш ръката, психичната атака преставя. Макар ударът ти да не е причинил видима рана, ръката изведнъж се отпуска и пада на земята близо до основата на пинта.

Ако искаш да я атакуваш отново, мини на 116.

Ако решиш да я оставиш и да продължиш през двете зелени колони към прохода зад тях, обърни на 103.

## 137.

С цялата си воля нареждаш на змията да не се приближава повече. Огромното ѝ око те изгаря с легения си поглед, прорязаната с черна ивица зеница се стеснява и разширява с всеки удар на злото ѝ сърце. Тя се люшка над теб, колебаейки се дали да те атакува, докато твоеето Каи умение засажда семената на съмнението в съзнанието ѝ, блокирайки примитивното желание да подигнее и погълне топлокръвното ти същество. Докато грамадната глава се поклаща напред-назад, забелязваш малък тунел в отсрещната стена, досега скрит от змията и нейното гнездо. Гледката на тази възможност за бягство те разконцентрира – змията се плъзва напред в нападение. Само бързината на реакциите ти те спасява от отровните ѝ зъби. Неохотно тя се отгръпва по твое нареждане и се настанява в средата на залата, главата се отпуска върху намотаното тяло, готова да заспи. (Ако имаш Стрели в Колчана си, те са се изгубили по време на падането ти и трябва да ги изтриеш от Дневника.)

Ако искаш да нападнеш змията, можеш да го направиш на 219.

Ако искаш да я заобиколиш и да влезеш в тунела, обърни на 260.

## 138.

Изваждаш от ножницата оръжието си и нанасяш мощен удар на черния кристал. Той се разцепва на две, освобождавайки тъмната си сила и окъпвайки те с горещи искри в резултат на унищожението му. Парчетата му политат в пламтящата бездна, обграждаща трона на Захда, слагайки край на бурните пламъци.

– Проклет да си, Каї лорге! – крещи Захда, изскачайки иззаг златния трон, докато размахва заплашително платинен жезъл.

Предиизвикателно го насочва към главата ти и изсъсква заклинание, но силата, на която разчита, вече не чува зова му. От дълбините на ямата започва да се надига ужасяващ рев. Подът се разтриса и колона от пламък осветява цялата тронна зала, докато разтопена лава изригва във въздуха.

Захда се олюлява, а по лицето му е изписан ужас. Бързо пада на колене пред трона си, а изкривените му пръсти удрят по пентаграма, гравирани в златото. Над грохота на унищожението се чува друг звук, като звънене на хиляда малки камбани, и в мрака над трона се появява блещукащо сияние.

То се спуска към лорд Захда, докато той не бива напълно погълнат от колона трептяща синя светлина. Тялото му се издига, повдигано от невидими ръце.

Ако искаш да грабнеш Камъка на знанието и да пристъпиш в колоната от блещукаща светлина, мини на 118.

Ако искаш да грабнеш Камъка на знанието и да се измъкнеш през стоманената тръба, направи го на 250.

## 139.

Подът на северния тунел е покрит с хиляди малки животински следи. Плъхове, мишки, червеи и змии, най-честите обитатели на подземни леговища, са оставили своя белег върху инкрустираните с мръсотия плочки. А източният тунел няма подобна маркировка. Там настилката е гладка и непокътната, никакъв прах не е потъмнил сивия каменен под. Сетивата ти долавят, че този тунел крие нещо повече от това, което се вижда.

Ако искаш да влезеш в източния тунел, мини на 101.

Ако искаш да поемеш по северния тунел, продължи на 187.

## 140.

Сетивата ти са засилени заради заплахата от ужасна смърт и ти бързо забелязваш лъч светлина, пресичащ прохода пред теб на височината на коленете ти.

Ако искаш да прескочиш лъча, мини на 155.

Ако избереш да минеш през него, обърни на 94.

## 141.

Избърсвайки потта от битката със своя мръсен ръкав, ти се обръщаш да тръгваш, но веднага щом го правиш, се препъваш върху нещо, което лежи върху опръсканата с кръв пътека. На пръв поглед изглежда като боздуган, но по-близка проверка разкрива тънък сребърен жезъл с оранжева топка от стъкло, държана от зъбци в края му.

Прекалено е деликатен, за да бъде използван за оръжие по стандартния начин.

Ако си изпълнил Кръга на духа, обърни на 25.

Ако искаш да вдигнеш Сребърния скиптер, мини на 223.

Ако искаш да го оставиш където е и да продължиш, направи го на 308.

## 142.

В края на коридора с килии стълбище се спуска към по-долно ниво. То е пазено от същество със сурово лице, въоръжено с брадва.

Звяр тъмничар: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако спечелиш битката в три или по-малко рунда, продължи на 238.

Ако спечелиш и боят продължи повече от три рунда, обърни на 212.



*Звярът тъмничар, създание със сурово лице и въоръжено с брадва, пази стълбището.*



## 143.

Пипалото бързо се навива около теб, намотавайки се гва пъти, преди да се затегне около врата ти. С наелектризиращо разтърсване те дърпа рязко от цепнатината и те повлича бавно към мъртвешката си уста.

Ужас и болка отстъпват на сяпо отчаяние, когато зловонният му гъх минава през треперещото ти лице.

Ако имаш някакви Огнени семена, обърни на 10.

Ако притежаваш Сомерсверд, мини на 317.

Ако нямаш никой от тези Специални предмети, продължи на 331.

## 144.

Движиш се малко по малко в тунела, докато не достигаш задънен край. Червеното сияние, което видя по-рано, се процежда през цепнатина в тесен портал под формата на огромна стрела. Поглеждаш през него и ти се разкрива страховита гледка. Пещерен кратер, богат на черно желязо, се спуска до кървавочервен под галече надолу. Стотици движещи се форми се тълпят на всяко ниво, дърпайки колички и бутачи чудовищни машини нагоре по дълги рампи и свързващи пътеки. Други очертания, облечени в черно, ги бият и проклинат – горещината и изпаренията, носещи се през портала, ти пречат да виждаш по-ясно.

Изведнъж голям лист желязо пада от тавана и блокира портала. Отстъпваш назад и се обръщаш да тръгваш, но в задимената далечина виждаш друга желязна стена да запечатва изхода.

Обърни на 37.

## 145.

Разчупвайки Огнената сфера на две половини, допираш магическия пламък до прозрачната кожа. Той бързо разтопява дупка и силен порив на вятър нахлува в мехура, раздувайки широко кожата от върха до гъното.

Държейки Огнената сфера пред себе си, си разтопяваш път и през останалите мехури. Когато пламъкът пробожда подобната им на желе кожа, те се пукат и цопват на пода като парцали.

Продължаваш напред, очите ти внимават и за най-малките знаци на опасност. Сянка върху пода в далечината те кара да бъдеш още по-предпазлив, докато накрая опасението ти се превръща в ужас, когато виждаш как дълбока черна яма покрива коридора с тридесетте си метра мрак. Внезапно сияние в мъглата над теб известява нежеланото завръщане на черепа:



*Пътят пред теб предизвиква зрението ти.  
Намери пътека или остани и се бий!*

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-преграда или Предсказване, обърни на 39.

Ако не владееш никое от тези умения, мини на 261.

## 146.

Първото нещо, което забелязваш, е, че воинът няма рани – никакви срязвания от меч или стрели не са наранили ризницата му. Ако не беше несъмнената миризма на смърт, щеше да ти бъде простено, ако го беше помислил за заспал. Преобръщаш тялото, за да погледнеш лицето му и се отгърпваш шокиран от разкрилата се пред теб гледка.

Очите липсват – оставили са две ужасни черни дупки.

Езикът висе изплезен, тъмен и подут, а от ъглите на изкривената му уста се процежда гъста зеленикава течност. Изпълнен с отвращение, оставяш тялото и пристъпваш към тайния проход.

Обърни на 11.

## 147.

Купчина прах е всичко, което остава от пламтящия човек. Тогава, също толкова внезапно, както когато започнаха, струите пламъци спират, оставяйки прохода пред теб да блещука от горещата мъгла.

Смях, студен и галечен, еква над тавана от мъгла и те подтиква да проклинаш лорд Захда и смъртоносния му лабиринт.

Обърни на 240.

## 148.

Яйцата са топли и ти забелязваш леки движения за подобните на кожа черупки. Внимателно ги претъркуваш настрана и проникваш в гебрите на гнездото – откриваш няколко интересни предмета:

- Боздуган (Оръжие)
- Ватена кожена жилетка (Специален предмет) – добавя 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато я носиш
- Меч (Оръжие)
- Шлем (Специален предмет) – добавя 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато го носиш
- Одеяло (Предмет от Раницата)
- Манерка с вино (Предмет от Раницата)
- Кама (Оръжие)
- Отвара от лаумспур (Предмет от Раницата) – възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато се изпие. Достатъчна за една гоза.

Ако вземеш някои от тези предмети, запомни да ги отбележиш в Дневника. (Не може да носиш Шлема заедно със Сребърен шлем, ако имаш такъв.)

Звуците от гръмотевица и скърцането от ръжгянали панти се чуват в помещението зад теб, карайки пулсът ти отново да се ускори. Посочи число от Таблицата.

Ако то е 0–4, мини на 63.

Ако е 5–9, отиди на 346.

## 149.

Лорд Захда нагава неземен вой, когато смъртоносният му удар отваря черното му сърце. Започва да се умолява, протяга изкривената си ръка към тавана и пада тежко на колене, а предсмъртното му проклятие затихва, когато кръв изпълва гърлото му. Лявото му око блясва силно за секунда, след което внезапно угасва, също като свещ в буря, преди да бъде загасена от гъжда. Той се олюлява и пада от островърхата кула, за да бъде погълнат от гладните пламъци на бездната.

Бързайки към трона, ти отново изваждаш оръжието си и посичаш черния кристал с могъщ удар. Той се разцепва на две, освобождавайки тъмната си сила и заливайки те с горещи искри след унищожението му. Разцепените парчета профучават към горящата бездна, а пламъците стават все по-ужасяващо тихи.

От гебрите на ямата страшен рев започва да се надига. Островърхата кула се разтриса и колона от пламъци подпалва цялата тронна зала, когато разтопена лава изригва високо във въздуха.

Ако искаш да вземеш Камъка на знанието и да се измъкнеш през стоманената тръба, обърни на 250.

Ако искаш да вземеш Камъка на знанието, след което да потърсиш някакъв друг начин да се измъкнеш от тронната зала, мини на 267.

## 150.

В началото разбитите стъпала и празнини не представляват трудност за твоята ловкост и умение. Докато обаче приближаваш върха на стълбището, изведнъж се изправяш пред зейнала празнина, стъпалата са като отрязани, оставяйки пропаст широка над двадесет метра.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка и желаеш да я използваш, обърни на 255.

Ако имаш Въже, мини на 310.

Ако нямаш нито Връзка, нито Въже, продължи на 211.

## 151.

Разсичаш път през мехурите така лесно, сякаш косиш паяжини. Когато мечът ти пробива подобната им на желе кора, те се пукат и цопват на земята на парчета.

Продължаваш, а очите ти са отворени и за най-малкия признак на опасност. Сянка на пода в далечината привлича вниманието ти. Скоро страхът ти се превръща в тревога, понеже, докато се приближаваш все повече, може да видиш как се превръща в дълбока, тъмна яма, която се разстила по целия коридор. Изглежда, че няма начин да пресечеш. Взирайки се в отсрещната страна, на над тридесет метра, обмисляш невъзможната задача пред себе си.

Внезапно сияние в мъгливия таван известява завръщането на черепа.



*Пътят отвъд предизвиква погледа ти –  
открий път или остани и се бий.*

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-презграда или Предсказване, обърни на 39.

Ако не притежаваш никое от тези умения, мини на 261.

## 152.

Стрелата ти намира целта си, потъвайки дълбоко в друго чудовище. То е тласнато назад и замръзва в мъртвешко изкривяване на тялото заради болката. Тропащите крака на ранения му другар го изритват от пътеката и то пада, залитайки в бездната.

Само едно същество остава ненаранено. То се обръща към теб, зловещата му уста е изцапана в зелено от кръвта на събратята му.

Ако искаш да изстреляш друга Стрела по този враг, мини на 253.

Ако искаш да се обърнеш и да избягаш към отсрещната арка, обърни на 277.

## 153.

Надигащата се вода те повдига, понасяйки те по-близо до виещата се мъгла, която е тавана на залата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 307.

Ако желаеш да опиташ да се измъкнеш през мъглата, мини на 60.

Ако искаш да се гмурнеш надолу и да проучиш статуята, направи го на 168.

## 154.

Притискайки се към стената, наблюдаваш с нарастващ страх как гънерът прекосява дупката и разбива стъпалата близо до мястото, където се намираш. Нащърбен клон ограсква бузата ти, а друг остързва ребрата ти, принуждавайки те да изревеш от внезапната болка (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Когато гървото пада долу на плажа, то потреперва в черния пясък като огромно копие. Избърсваш кръвта от лицето си и поглеждаш още веднъж към разбитото стълбище над теб.

Ако имаш Въже, мини на 310.

Ако не притежаваш Въже, обърни на 211.

## 155.

Проблясване на силна бяла светлина те заслепява моментно, когато струи огън бликват от пода и стените. Толкова са ярки и многобройни, че не може да видиш къде свършват. Изсушаваща вълна горещина обгаря лицето ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и те блъска назад към лакомия черен вълк.

Ако искаш да останеш и да се биеш с вълка, мини на 120.

Ако избереш да се затичаш към пламтящия аг, иди на 204.

## 156.

Тавиг е спрял да крещи много преди да принудиш ръката да се откаже и оттегли, ранена и кървяща, в мрака на тунела. Тялото му лежи неподвижно в краката ти. Навеждаш се да затвориш неவிждащите му очи и да положиш неговия меч върху окървавените му гърди, както е обичаят в страната Словия, когато воин падне в битка.

Ако решиш да оставиш тялото и да продължиш, мини на 323.

Ако искаш да претърсиш тялото, преди да тръгнеш, обърни на 227.

## 157.

Гравбайки семето от джоба на туниката си, ти я запрашаш с всички сили към плинта. Следва шумно пропукване, когато обвивката се разбива, и вълна от ослепителен пламък поглъща плинта.

Скоро ръката се подпалва – тя се гърчи и извива, докато пламъците се хранят с гнусната ѝ плът, и скоро е скрита от плащ парлив черен дим.

Ако желаеш да останеш настрана, за да изчакаш пламъците да утихнат, мини на 128.

Ако решиш да минеш покрай огъня и да влезеш в прохода зад него, обърни на 284.

## 158.

Борейки се за въздух, загребваш към повърхността и плуваш към каменния бряг. Нагизайки се от студената вода, прилякваш, останал без дъх и изтощен, зад редица огромни скални блокове, полузаровени в черния като въглен пясък, и се заемаш с презлеждането на вещите си. Изгубил си два предмета от Раницата, а всичката храна е съсипана от мръсната вода (изтрий Всички Хранения и два предмета от Раницата по твоя избор).

Малко след като си успял да нормализираш своето дишане, чуваш звук, сякаш нещо тежко е влачено по камъните вляво от теб. Вертикална пукнатина се появява върху повърхността на най-близкия скален блок и те облива слаба жълта светлина. Но това не е скален блок – взираш се в грамадно око.

Ако искаш да извадиш оръжието си и да атакуваш окото, мини на 265.

Ако искаш да скочиш на крака и да се измъкнеш през стръмната каменна основа на Казан-оуг, обърни на 41.

## 159.

Крачиш по пищните мраморни плочи в тронната зала на Захда, стъпките ти ехтят из кръглите редици с места, докато приближаваш ямата в средата.

Помещението е празно и само трептящите пламъци, къдрещи се около островърхата кула от черно желязо, хвърлят някаква светлина върху необятното.



– Осмеляваш се да предизвикаш мощта на Захда? – гръмва глас в мрака над теб, подсилен от пещерната шир на тронната зала.

Ослепителна бяла светлина те спира със своето сияние, пламнала от трона с неестествена сила.

– Смейеш да излезеш в битка срещу господаря на Казан-оуг?

Отчаяно се опитваш да се отървеш от лъча, но не можеш да помръднеш. Мускулите ти са вдървени и безсилни, парализирани от лъча на Захда.

– Наясно съм с целта ти, самоличността ти беше разкрита в лабиринта. Ти си Каи господарят, онзи, когото наричат Самотния вълк – сега гласът му е изпълнен с гняв и възмущение. – Дошъл си тук, за да откраднеш онова, което ми принадлежи. За подобно престъпление може да има само едно наказание – смърт!

Вибрация от дива енергия полита от трона надолу, засилвайки се към теб като изгарящо слънце. Тя те поглъща в обгаряща топка от пламъци, унищожавайки те напълно и завинаги.

Твоят живот и приключение свършват тук.

## 160.

Когато и последният враг пада мъртъв в краката ти, част от стената потъва назад, за да разкрие грозно брагато гжудже, носещо мръсен кадифен жакет. Подобните му на прасешки очи проблясват злобно, когато надига куха месингова тръба и я насочва към лицето ти.

– Сладки сънища – кикоти се той и силна струя студена мъгла се изстрелва от върха ѝ, за да попадне право в лицето ти.

Ти залиташ назад, кашляйки и давайки се, докато горчивата мъгла изпълва гробовете ти. Докато осъзнаеш, че си вдишал мощен приспивателен газ, вече си отстъпил пред неустоимата му сила.

Обърни на 165.

## 161.

Когато малкото останали оцелели се обръщат и изчезват в мрака, прибираш оръжието си и изритваш настрани разкъсаните трупове на покосените от смъртоносните ти удари. Каменна стая те очаква в дъното на стълбището, безинтересна и празна, с изключение на поставка за оръжия, висяща на стената в галечния ъгъл. На нея има Копие и Широк меч, и двете в удивително добро състояние. Осветените от факли тунели предлагат изход от това помещение: единият се спуска на север, а другият на изток.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 139.

Ако желаеш да влезеш в северния тунел, мини на 187.

Ако желаеш да влезеш в източния тунел, иди на 101.

## 162.

Изстрелът ти е бърз и смъртоносно точен – Стрелата пронизва бронирания гръб на воина точно над кръста, поваляйки го по лице. Той се свижда за кратък момент върху обсипания с боклуци под, преди да се предаде на смъртта.

Бързо се затичваш по коридора, оставяйки мъртвия паза и помещението галече зад себе си. Минаваш покрай арка, която се разширява в площадка на върха на спираловидно стълбище, и се спускаш по стъпалата. В дъното им тунел извежда на запад и на изток.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество или Пресказване, мини на 171.

Ако желаеш да тръгнеш на запад, обърни на 29.

Ако желаеш да тръгнеш на изток, продължи на 272.

## 163.

Пристъпваш през зелената арка от жадеит и моментално неприятна вълна от горещина се надига в тялото ти, изгаряйки те в агонизираща болка.

Стъпи върху портал на унищожението и последният звук, който чуваш, е слабият подигравателен смях на лорд Захда, докато той те наблюдава как вървиш към гибелта си от платформа високо в мъгливия таван.

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 164.

Игваш в съзнание със сепване и инстинктивно посягаш към оръжието си, в случай че те очаква някоя опасност. Притъпено пулсиране изпълва главата ти, докато се изправяш, търсейки опора около себе си.

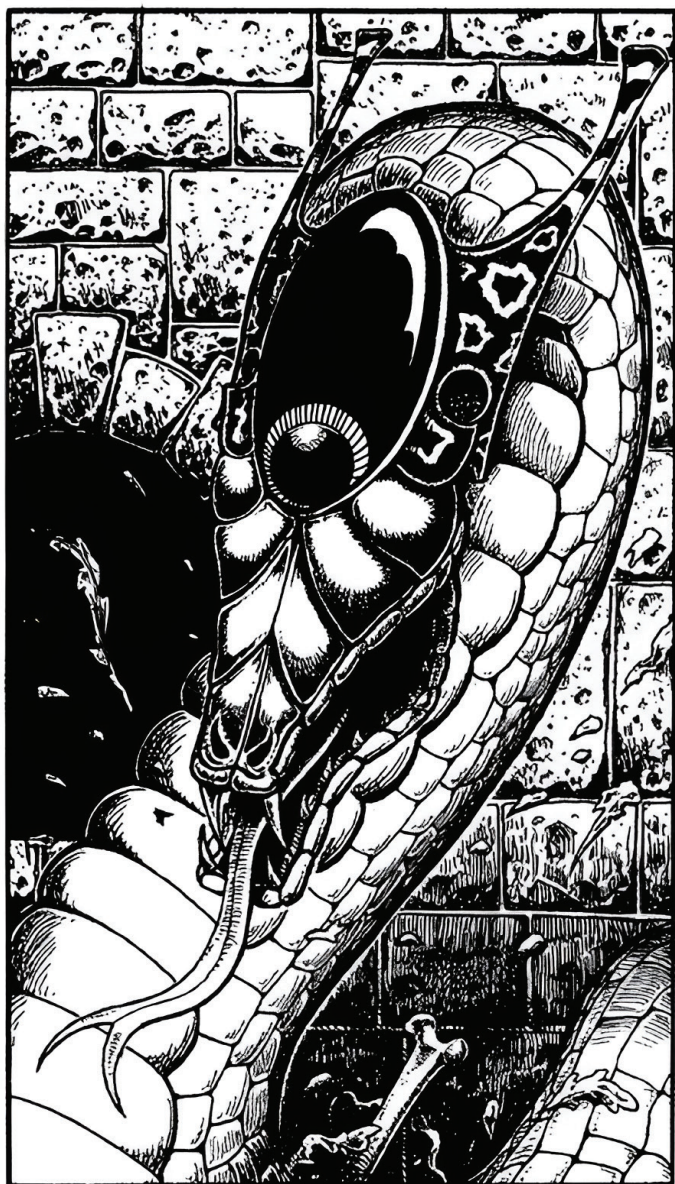
Озовал си се на върха на купчина гниеща растителност, събрана в ъгъла на сенчесто помещение. Остра миризма на влечуго изпълва ноздрите ти, несъмнено това са змии. Когато зрението ти се проявява, забелязваш сред слугта, покриваща пода, хаотично разхвърляни човешки кости. Гръден кош, два черепа и няколко гръбнака са осветени от лека светлина, спускаща се от решетка в тавана. Тя потрепва и за секунда зърваш през железните прътове подобно на череп лице. В теб се надига страх, когато смразяващ смях пронизва тишината. Но не звукът от злия, нечовешки смях смразява кръвта ти, а гледката на колосалната клинообразна глава, надигаща се от купчината, на която седиш – това е главата на гигантска змия.

Скачаш на крака и се затичваш към далечния ъгъл на помещението, а сърцето ти пулсира шумно в ушите ти. Змията се надига почти до тавана, разклоненият ѝ език гневно проблясва под единственото жълто око, намиращо се дълбоко в центъра на зелената люспеста глава. Още веднъж в залата проехтява зъл смях, докато чудовището разбутва гниещото си гнездо и се плъзга напред.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните и си достигнал Каи ранга Архиепископ, обърни на 137.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 7.

Ако нямаш нито Лък, нито Власт над животните, прогължи на 301.



*Колосалната клинообразна глава на гигантска змия се надига пред теб.*

Събуждаш се с такава поразителна гледка, че си сигурен, че трябва да сънуваш. Пред теб е колосална кръгла зала от блестящ мрамор, с издигащи се ред наг ред скамейки, като в огромен амфитеатър. Обширна яма изпълва центъра, от който се издига островърха кула от черно желязо, която е облизвана от огнени завеси, надигащи се от дълбините под нея. Множество седнали същества са препълнили редовете, всяко от тях се взира в теб, а очите им са като огнени точки, проблясващи студено от сенките на робите им с качулки. Чувааш шумоленето на техния подигравателен смях и кожата ти настръхва от мрачно предчувствие. Огромен гонг гръмва в далечината и печално песнопение се надига от претърпаните регици. Обзема те порив за бягство от това зло място, но китките ти са оковани здраво с бронзова халка, фиксирана към стената наг главата ти.

– Нека процесът започне! – нарежда могъщ глас, който изпълва залата със силно ехо.

Като един, зрителите в роби се надигат от местата си, когато сноп светлина се излива върху островърхата кула, осветявайки чертите на изпит човек с бяла коса, сигнал на огромен трон от чисто проблясващо злато. Наг главата му висят два кристала: единият светъл като полиран диамант, другият тъмен като гроб. Пръщяща дъга от енергия преминава между тях и трептящата ѝ синя светлина хвърля призрачна сянка върху лицето на седналия господар.

– Натрапник – казва той с глас, който е едновременно мек и смразяващ. – Дойде в Казан-оуг с убийство в сърцето. Не ти ли обещаха страхливците от Елзиан награда за моето унищожение?

Бръмчене от несъгласно вълнение се надига от региците, удавяйки всеки отговор, който предлагаш в своя защита. Господарят се надига бавно от трона си и се обръща към верните си слуги, ръцете му са протегнати, сякаш да получи хвалебствия.



*Редици от седнали същества се взират в теб, очите им са като огнени точки.*



Когато мъртворешкото им речение се усилва, погледът ти е привлечен от ясения кристал, който се носи над трона. Златна светлина започва да блести в сърцевината му.

В миг на прояснение разпознаваш обекта на мисията ти – там е Камъкът на знанието от Хергос.

– Присъдата ви, деца мои? – изрежда мъжът с налудничав поглед, сега гласът му е суров и ядосан.

– Виновен, лорд Захда! – крещи тълпата в отговор.

– Присъдата? – пита господарят им.

– Лабиринтът! – крещят те. – Лабиринтът!

Ако притежаваш Сомерсверд, премини на 335.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 264.

## 166.

На петата ти крачка тишината е нарушена от грубо пропукуване. Невидимият камшик те ухапва по задната част на краката, карайки коленете ти да се подкосят и ти потреперваш от болка, докато продължаваш, залитайки напред.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, добави две към него.

Ако крайният сбор е 0–2, мине на 275.

Ако е 3–7, отиди на 222.

Ако е 8 или повече, продължи на 311.

## 167.

Усещаш, че порталът е пазен от капан – ако избереш грешно число или числа, преди да издърпаш лоста, последиците могат да бъдат фатални.

Обърни на 329.

## 168.

Водата все още се стича от лицето на статуята, макар налагянето да е паднало значително, след като залата почти се е напълнила.

Цялото лице се разпада от налягането на водата, оставайки гупка с размера на чиния за вечеря. Надниквайки вътре, успяваш да видиш огромен струйник и лост, и двата дълбоко навътре в тялото, отвъд обсега на ръката ти.

Ако имаш Меч или Копие, мини на 32.

Ако нямаш никое от тези оръжия, обърни на 263.

## 169.

Стръмната стена те кара да набереш ужасяваща скорост – вече има съвсем малко място, през което да се измъкнеш.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибави 3 към него.

Ако сборът ти е 0–4, обърни на 237.

Ако е 5 или повече, мини на 326.

## 170.

Изведнъж проблясва лъч ослепяваща светлина, последвана от огромна експлозия. Създанието е разкъсано на парчета, погълнато от огнена топка с жълти пламъци. Силната горещина обгаря лицето и косата ти (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и те праща назад във въздуха. Шокиран и зашеметен, ти се доличаш в цепнатината, която сега е осветена от останките на чудовището, което лежи разпиляно и горящо навсякъде около теб.

Обърни на 16.

## 171

Твоего Кай майсторство ти разкрива, че стената в гръното на стълбището крие тайна врата. Една от тухлите е много по-гладка от другите и ти усещаш, че тя активира ключалка, гържаща вратата затворена.

Ако искаш да натиснеш тухлата, мини на 14.



Ако предпочиташ да последваш тунела, водещ на запад, отиди на 29.

Ако предпочиташ да последваш тунела, водещ на изток, продължи на 272.

## 172.

Пометен си от залата, за да се озовеш на пода в коридор в ъгъла на стръмна платформа. Изкарваш с мигане водата от очите си и оглеждаш с тревога обстановката. Стените на коридора, окичени с нещо приличащо на огромни пашкули, се простират в далечината отвъд погледа ти. Овалната врата се затваря с прищракване, което отеква в коридора, ставайки все по-силно и силно. В тъмния коридор пред теб забелязваш нещо да се движи.

Огромно, подобно на червей създаване, с огромни черни очи и долни челюсти с рогове, се плъзга към теб, а лилава пяна забълбуква от устата му, сякаш предизвикана от мизмизмата ти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, иди на 86.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните и си достигнал Кай ранга Архиепископ, мини на 130.

Ако имаш Сребърна свирка, отиди на 347.

Ако нямаш нито уменията, нито този Специален предмет, продължи на 233.

## 173.

Обезумялото цвърчене на плъховете изпълва ушите ти, докато принуждаваш болящите те крака да се движат по брега. Отвъд оголените камъни, поток се излива надолу по отвесната скалиста стена, прорязвайки дълбок канал през крайбрежния пясък, който се влива в езерото.

Над канавката се е образувал естествен мост от камъни. Центърът му е много тънък и тесен и докато наближаваш моста, се притесняваш, че няма да издържи на тежестта ти.

Ако имаш дисциплината Прегсказване, мини на 89.

Ако искаш да минеш по тесния каменен мост, направи го на 243.

Ако решиш да опиташ да преплуваш канала, иди на 108.

## 174.

Син огън изскача от жезъла на Захда, но ти го разсичаш и отбиваш с острието на слънчевия меч.

Смъртоносната мълния изсвистява в мрачната зала, унищожавайки цял ред от местата с оглушително разтърсване.

– Ти ще умреш... умри... умри! – пищи Захда като обсебен.

Той развъртява гва пъти над главата си своя жезъл, преди да се опита да те намушка в лицето с ноктестия му връх. Лорд Захда е имунизиран от Мозъчен Взрив и Пси-устрем.

Лорд Захда (с могъщ жезъл): БОЙНО УМЕНИЕ 33, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 45

Ако спечелиш битката, мини на 149.

## 175.

Плащаница от гъст дим се разнася около теб от тялото на съществото, което уби току-що, а враговете ти го използват за прикритие, докато напредват.

Приготвяш се за изстрел, но мерникът ти е силно затруднен от парливите изпарения, каращи очите ти да сълзят, а гърлото да се стегне.

Посочи число от Таблицата.

Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Лък или Връзка, извади 3 от него.

Ако сборът ти е 5 или по-малко, мини на 19.

Ако е 6 или повече, обърни на 314.

## 176.

Напредваш бавно и внимателно, очите ти се напрягат да виждат в мрака. Пред теб забелязваш, че тунелът прави рязък ляв завой, но преди да успееш да стигнеш до ъгъла, замръзваш на място заради смразяващ кръвта вой, който ехти от подземието зад теб. Обръщайки се назад, се взираш ужасен в очертанията на гигантски черен вълк, бягащ с големи подскоци към теб. Той се движи с плашеща скорост, злите му очи сияят в алено, а огромните му зъбати челюсти са широко отворени и готови да хапят.

Ако искаш да останеш и да се биеш с този опустошителен вълк, мини на 8.

Ако решиш да свиеш зад ъгъла колкото се може по-бързо, обърни на 140.

## 177.

Облекчението настъпва моментално.

Бързо се придвижваш от един камък върху друг, докато стигааш при сенчестия отвор в стената. Чуваш шумолене и плъзгане на невидими неща, ехтящи в мрака. Изведнъж нещо кръгло и черно изскача от повърхността на езерото, разсичайки нощта с противния си вик. То се носи няколко секунди над водата, преди да се нахвърли върху теб с неконтролируема скорост.

Ако искаш да потърсиш прикритие в цепнатината, мини на 16.

Ако искаш да извадиш оръжие и да се приготвиш за битка, обърни на 342.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, иди на 225.

## 178.

Слепешката, младите змии се увиват около краката ти, зъбатите им челюсти хапят диво незащитените ти крака. Битката е неизбежна и ти трябва да се биеш с тях като срещу един враг.

Ако притежаваш Огнено семе и желаеш да го използваш, мини на 191.



Люпило на хактаратон: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Изцерение, удвои всички изгубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ в битката заради отровните ухапвания на тези същества.

Ако спечелиш битката, мини на 346.

## 179.

Твоята дисциплина блокира психичното нападение и успокоява болката в главата ти, но ръката усеща съпротивата ти и опитва нова форма на атака. Тя свиwa пръстите си, формирайки гротесков юмрук, и започва да удря плинта систематично с бавни, тежки удари. Вълни психичен шок се сблъскват с твоята Пси-преграда, принуждавайки те да изтеглиш цялата си сила, за да предпазиш щита от рухване.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-устрем и също така си достигнал Каи ранга Архиепископ, мини на 134.

Ако нямаш силата на Пси-устрем или не си достигнал ранга Архиепископ, обърни на 297.

## 180.

Извличайки сила от твоето Каи умение, си поемаш дълбоко дъх и издаваш единичен непрекъснат тон. Пот избиwa по челото ти, докато постепенно гласът ти преминава границата на собствения ти слух.

Изведнъж прилепите запищяват в унисон. Те се свишат и потръпват, спускайки се към стените и тавана, докато гласът ти парализира сетивата им. Когато малкото оцелели изчезват в мрака, спираш вика си и се спускаш по стълбите. Ако си използвал Магнакай дисциплината Пси-устрем, няма нужда да изваждаш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Обърни на 236.

## 181.

Патрулът спира на по-малко от десет крачки от мястото, където се криеш. Водачът изгруктява заповед и един от облечените в черни брони стражи изважда кремък от джоба си. Той го удря и запалва покритата с катран факла на стената. Факлата пращи живо и ти си осветен от блясъка на яркия ѝ жълт пламък.

Ако имаш Лък и желаеш да стреляш по пазачите, преди да са реагирали на присъствието ти, мини на 206.

Ако искаш да атакуваш стражите с оръжие в ръка, обърни на 332.

Ако решиш да побегнеш през помещението, за да опиташ да се измъкнеш през отсрещния коридор, отиди на 63.

## 182.

Нямаш затруднения да захванеш Въжето около гръжката на меча и да го придърпаш към теб. То е много равно и тежко оръжие с ниско качество и недостойно за ножницата ти, но в този непознат и враждебен лабиринт това грубо стоманено острие ти помага да си възвърнеш надеждата за оцеляване.

Ако искаш да напуснеш свода по левия тунел, иди на 298.

Ако предпочиташ да поемеш по десния тунел, мини на 322.

## 183.

Независимо колко силно мушкаш плочата, тя не показва признаци на движение, но действията ти разкриват нещо, което досега е било скрито под праха.

Внимателно остъргваш мръсотията, докато не се покажат очертанията на навита змия, гравирани дълбоко в замъгления сив мрамор. Изваяно в средата на люспестите намотки е числото 123. Запиши това число в своя Дневник – може да ти влезе в употреба на по-късен етап от приключението ти.

Ако искаш да прескочиш плочата и да продължиш по тунела оттамък, мини на 127.

Ако решиш да влезеш в тунела, като минеш през плочата, обърни на 277.

## 184.

Белите ти гробове сякаш ще експлодират, но вратата все още не се отваря.

Ако притежаваш някакво Сабито, обърни на 230.

Ако искаш да продължиш да опитваш да отвориш вратата с твоята Магнакай дисциплина, мини на 313.

Ако искаш да плуваш към повърхността, иди на 153.

## 185.

Глух звук, като тропането на копита на коне върху паваж, те спира на място. Твоите основни Каи умения те предупреждават, че още от тези зли същества тичат по тунела, насочили се в твоята посока. Да продължиш напред ще бъде равнозначно на самоубийство. Наг двеста метра тясна пътека те разделя от отсрещния тунел и когато се обръщаш и побягваш, се молиш да го достигнеш, преди дакс да се появят. Посочи число от Таблицата.

Ако посоченото число е 0–8, мини на 241.

Ако е 9, обърни на 106.

## 186.

Докато нанасяш смъртоносният удар, врагът ти изревава в агония, материализирайки се, докато пада в краката ти.

На пръв поглед изглежда човек, но когато претърсваш тялото му, откриваш, че не е такъв. Очите му, сега изцъклени и безжизнени, са котешки по структура. Пръстите му са къси и завършват с нокти, а долната му челюст е с няколко сантиметра по-издадена от горната. Кожата му е много наранена, но не от битки – това са белези от груба хирургия.

Няма и следа от камшика, с който те атакува, но откриваш Копие, привързано с връв около рамото му, както и Сребърна свирка (отбележи я в Дневника като Специален предмет) на верижка около опръскания му с кръв врат. Инстинктивно слагаш свирката в уста и я надуваш, но не се чува звук. Поклащайки глава, се обръщаш, за да се изправиш срещу ямата, а там пред теб, насред тъмнината, има солидна щанга от син метал.

Ако искаш да минеш по щангата, направи го на 6.

Ако предпочиташ да се върнеш обратно по коридора, мини на 64.

## 187.

Тунелът се спуска към обширна, подобна на пещера зала. Спирали от жълт дим се издигат от двете страни на тясна каменна пътека, водеща към центъра на помещението. Там се пресича с друг път, движещ се от изток на запад. Внимателно напредваш по пътеката, стомахът ти се е свил от вонята на нагорещения дим и гледката на тъмната зееща бездна от двете страни.

На разклонението чуваш звук от тичащи крака, отекващ от арката в твое дясно. Звукът от стъпки се усилва и изведнъж мъж в кожени доспехи изскача от мрака – от богушите му с шипове изскачат искри, когато той внезапно спира върху каменната пътека.

Пот се стича по слабото му и изпито лице, а очите му проблясват от страх. Хвърля загрижен поглед през рамо, преди да извади меча си и да се насочи към теб.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, преми-ни на 205.

Ако имаш Лък и искаш да стреляш по воина, продължи на 79.

Ако искаш да извадиш оръжие и да се приготвиш за защита, направи го на 95.

## 188.

Хвърляш се през пролуката, която е само със сантиметър повече от нужното, и стената се затръшва зад теб със силно хрущене. Лежиш по гръб, сърцето ти бие като лудо, а стомахът ти се свива при мисълта колко близо беше до смъртта.

Уморено се изправяш на крака и продължаваш по тунела, който сега е осезаемо по-хладен и чист, отколкото преди. Скоро стигаш до зала, която е изпълнена със силна миризма на пръст.

Два реда огромни каменни колони поддържат покрива, а огромен гранитен саркофаг стои в средата на пода. От черния вход на тунела, в твое гласно, чуваш грънченето на гонещи и звука от приближаващи стъпки.

Ако искаш да се скриеш зад една от колоните, иди на 110.

Ако искаш да напуснеш залата по тунела вляво от теб, обърни на 201.

Ако решиш да се скриеш в засада от онези или онова, което приближава залата, направи го на 319.

## 189.

Прилякваш и се извиш, за да си трудна мишена за твоя враг, но от толкова малко разстояние за него е трудно да пропусне.

Стрелата те среща, докато се хвърляш напред, минавайки през черепа ти и убивайки те на място.

Твоят живот и мисия приключват тук.



## 190.

Пипалото потръпва, когато насочваш силата на твоята психична дисциплина към огромното наранено око. Хватката му отслабва и ти използваш възможността да се отскубнеш и изправиш на крака. Използването на твоята Магнакай дисциплина ти е струвало 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но те е спасила от ужасна смърт. Направи необходимите промени в Дневника.

Обърни на 41.

## 191.

Грабваш Огненото семе от гжоба си и го пращаш към земята. То експлодира при удара със заслепяващо припламване. Съскащо и плюещо, змийското люпило се плъзва обратно в сенките, горящо от нетърпение да избяга от жилещата болка на пламъците.

От залата екват още звуци. Този път е грънчането на госпехи и оръжия.

Обърни на 346.

## 192.

Разпознаваш симптомите на такагеа, или „тъмницогниене“, както обикновено е наречено в страната ти. Докато приближаваш треперещия човек, го уверяваш, че не му мислиш злото и че можеш да му помогнеш само ако ти се довери. Поставайки ръце върху очите му, ти преливаш лечебната сила на твоеото Магнакай умение в болното му тяло, концентрирайки енергията ти в обръщане на ужасните ефекти от болестта. Когато махаш ръце, очите му вече не са непрогледни – сега блестят с яркостта на котешките.

– Мога да виждам – казва той с удивление, а гласът му е презгракнал от емоция. – Как бих могъл да ти се отплатя за това чудо?

Преди да успееш да му отговориш, звукът от тичащи крака проехтява по коридора навън.

– Последи ме – казва той, скачайки на крака. – Ако па-  
зачите на Захда те открият тук, ще ни убият и двамата.  
Обърни на 290.

## 193.

Стълбището сякаш продължава вечно, виейки се нагоре през здравата скала, и накрая стигаш до площадка, от която към мрака продължава тунел. Каниш се да влезеш, когато основните ти Каи инстинкти те предупреждават за плътка плоча, пресичаща тунела от едната страна до другата. По-близък поглед разкрива, че тя е идеален квадрат от мрамор, покриващ първите десет метра от тунела.

Ако искаш да мушнеш мраморната плоча с оръжие, за да я тестваш за капан, мини на 183.

Ако искаш да прескочиш плочата и да продължиш по тунела отвъд, обърни на 127.

Ако решиш да влезеш в тунела, като минеш през плочата, направи го на 277.

## 194.

Избърсвайки засъхналата кръв от лицето и ръцете си, ти потискаш гаденето, което се надига в гърлото ти, когато се замисляш колко близо беше до ужасяваща смърт в челюстите на чудовището. Слабата светлина изведнъж се усилва и за момент чуваш смях, студен и далечен, преди светлината отново да се върне към обичайното си сияние и тишина.

Обърни на 322.

## 195.

Внезапно в коридора еква звънтенето на алармената камбана.

Голям железен лист пада от тавана, за да запечата залата зад теб, а в мрачната далечина виждаш удобна бариера да се спуска пред дървената Врата, през която влезе. Обърни на 37.

## 196.

Стрелата изсвистява във въздуха към приближаващата сфера. Сблъсъкът изглежда, че предстои всеки момент, докато черната топка внезапно променя посоката си, свивайки настрани в последния възможен момент, за да избегне изстрела. Стрелата цопва безопасно в езерото, а ти си принуден да преметнеш своя Лък през рамо и да извадиш ръчно оръжие, докато заплашителната сфера подновява нападението си.

Ако желаеш да останеш и да се биеш с обекта, иди на 342.

Ако решиш да избегнеш атаката му, като се преместиш по-навътре в цепнатината, обърни на 16.

## 197.

Използвайки всяко парченце възможно прикритие, за да прикриеш преминаването си, ти се движиш през залата като фантом. Веднага щом стъпваш върху коридора отвъд, се изправяш лице в лице срещу въоръжен страж. Той надава крясък, който остава заглушен от забралото на черния му шлем, и се обръща, за да се затича към камбаненото въже, висящо от гупка в тавана.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 266.

Ако нямаш Лък или не желаеш да го използваш, иди на 40.

## 198.

Изведнъж осъзнаваш ужасяващото намерение на ръката. Тя е хищник, зло съзнателно същество, което може да оцелее единствено чрез приемането на една форма на препитание – жив човешки мозък.



*Ръката е хищник – може да оцелее единствено чрез поглъщането на жив човешки мозък.*

Хвърляйки се напред и превъртайки се, отбягваш първоначалната ѝ атака, измъквайки се с граскотини на скална (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но когато тя отново се издига над теб, не ти остава нищо друго, освен да се притесняваш, че животът ти скоро ще приключи. Това създание е имунизирано от Мозъчен Взрив, но не и от Псиустрем по време на битка.

Рахкос: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Ако спечелиш битката, мини на 22.

## 199.

Разпознаваш ризницата на мъртвеца като такава на наемниците какуши: звездата с десет върха на Никеса, символа на столицата на тази страна, украсява всяка от ръждясалите му катарамии, пристягащи металната му ризница. В кожена кесия, висеща от колана му, откриваш 6 Златни крони, а сред дрипавите останки от раницата му има Въже и Червена роба с качулка.

По-близък преглед на оръжията показва, че и двете са доста безполезни: камата с костна дръжка се разпада на прах, когато се опитваш да я измъкнеш от черепа на трупа, а острието на меча е тъпо и проядено от ръжда.

Ако сега желаеш да продължиш по тунела, мини на 318.

Ако желаеш да изкачиш стъпалата, за да проучиш отворения капак в тавана, обърни на 93.

## 200.

Големи късове камък и желязо са взривени във високите части на тронната зала от увеличаващите се нива на изригване. Големи скални блокове, някои с големината на коне, сякаш се стропояват на забавен каганс навсякъде около лъча, докато ти биваш привлечен неустойчиво все по-близо до тавана.

Изведнъж лъчът угасва, а ти се озоваваш стоящ върху кръгъл плинт в центъра на разрушен храм, до постройката на замъковата стража. Ярката дневна светлина те заслепява, но докато постепенно свикваш с нея, хвърляш поглед върху блещукащите води на езерото Кхор до град Хергос, кацнал на хоризонта. Стените на крепостта започват да се пропукват и наклоняват. Сградите се разпадат, а земята е оживяла с постоянна вибрация. Затичваш се през руините на главната порта, докато небесни светкавици са привлечани от умиращата сила на Казан-оуг.

На върха на разрушеното стълбище се взираш далеч надолу към езерото.

Ако искаш да се спуснеш по стъпалата към стария вълнолом, мини на 122.

Ако искаш да тръгнеш към плажа, обърни на 309.

Ако решиш да се гмурнеш от скалата в далечната вода, направи го на 254.

## 201.

Бързо напредваш през тунела, докато не достигаш помещение, което е осветено от трептяща червена светлина, падаща от квадратна гупка в тавана. Двойка огромни железни врати изпълват отсрещната стена, но за да стигнеш до тях, ще трябва да преминеш през зловещата червена светлина. Близо до арката, през която влезе, друг тунел излиза от залата, извирайки се на изток.

Ако желаеш да тръгнеш през червената светлина, за да изследваш железните врати, обърни на 269.

Ако желаеш да напуснеш помещението през източния тунел, мини на 272.

## 202.

Огромен син огън излиза от жезъла на Захда и ти инстинктивно се хвърляш на пода, за да избегнеш обгарящата горещина. Мълнията изсвистява към мрака на залата, където експлодира, пръскайки ярки искри.

Захда изкрещява от яд и безсилие и опитва да разбие главата ти със злобен удар, но ти се спасяваш чрез превъртане встрани, докато жезълът разцепва черния железен под. Бучка пламък излиза от цепнатината и на ръката на побеснелия лорд се надига мяхур – той изгрява като ранен гарван, а изгорелите му до черно пръсти изпускат жезъла.

Съзираш възможност за атака и се опитваш да го изригаш, но Захда реагира бързо. Той отскача назад и изважда сияеща кама, докато се закрепва на ръба на бездната. Лорд Захда е имунизиран от Мозъчен Взрив, но не и от Пси-устрем.

Лорд Захда: БОЙНО УМЕНИЕ 25, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 45

Ако спечелиш битката, обърни на 149.

## 203.

С треперещи ръце, стиснали здраво хлъзгавото зелено въже, се мъчиш да заключиш краката си, за да предотвратиш плъзгането си към надигащото се мъртво вълнение. Звукът от цепещо се дърво изпълва нощта, докато примитивната лодка се разбива и потъва без помен за себе си.

Внезапно разтърсване преминава през въжето и змиевидна глава се надига от черната вода. Тя се потопява и криква нагоре, отваряйки челюстите си, изпълнени със зъби като дълги жълти ножове, докато се взира в теб със слепите си бели очи.

Стискаш здраво тялото на смъртоносния лекхор, който се готви за нападение.

Ако желаеш да отпуснеш хватката си от смъртоносната змия, за да се гмурнеш във водата, мини на 325.

Ако желаеш да извадиш оръжието си, за да се защитиш от отровната атака, обърни на 76.



*Държиш се здраво за тялото на смъртоносния лекхор,  
който се готви за нападение.*



## 204.

Температурата нараства с всяка крачка, която правиш, но когато първият пламък минава през тялото ти, не усещаш никаква горещина или болка.

Бучката пламък се усеща като хладна и освежаваща, като бриз през горещ летен ден. Забързваш темпото и скоро се появяваш от негорещите пламъци в празния проход зад тях.

Обърни на 240.

## 205.

Усещаш, че мъжът се е вцепенил от страх. Зла аура расте с всяка секунда, излъчваща се от тъмната арка, като ужасна черна горещина. Злото е толкова силно, че блокира твоите дисциплини и не можеш да бъдеш сигурен дали воинът е приятел или враг.

Ако искаш да извадиш оръжие, за да се приготвиш да се защитиш, мини на 95.

Ако искаш да избегнеш конфронтация, като побегнеш към срещуположната арка, обърни на 47.

Ако имаш Лък и желаеш да стреляш по воина, продължи на 79.

## 206.

Прицелваш се и стреляш частици от секундата по-късно, уцелвайки водача им в гърдите. Той се прекатурва назад, съборен от силата на твоята Стрела.

Свитата му изръмжава ядосано и изважда дълги ножове и брадви, докато настъпват напред към отмъщението си.

Захва зверове: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако спечелиш битката в 3 или по-малко рунда, иги на 17.

Ако битката продължи повече от 3 рунда, обърни на 160.

## 207.

Ключът пасва перфектно. Завърташ го и вратата мигновено прави път, отворена със сила от големия натиск на водата.

Обърни на 172.

## 208.

Дънерът се прекатурва към празнината, последван от поток от камъни и чакъл. Когато прахът се прояснява, ти все още се взираш на стълбището отгоре.

Ако имаш Въже, обърни на 310.

Ако не притежаваш Въже, мини на 211.

## 209.

Смъртоносният ти удар кара оудагорга да се усуче, а главата му да изчезне в мъгливия таван. Чува се оглушително пропукване, когато синя светкавица поглъща врата му и преминава като змия по тялото му, изпълвайки коридора с миризмата на изгоряло месо. Съществуването се тръшка като лудо няколко минути, а когато отворотелният му танц най-накрая приключва, виждаш, че мъгливият балдахин вече го няма. В мрака над себе си забелязваш изоставена пътека и метална платформа за наблюдение.

Ако искаш да се покатериш върху тялото на мъртвия оудагорг и да се набереш върху платформата, мини на 294.

Ако искаш да се покатериш по червейоподобния труп и да продължиш по коридора, обърни на 46.

## 210.

Още веднъж призоваваш своето Каи умение да те спаси от рептилската опасност и още веднъж то се оказва ефективно. Змиите се обръщат и плъзват в безопасността на гнездото, отблъснати от присъствието ти, сякаш си противен за тях така, както те за теб.

Обърни на 346.

## 211.

Единственият начин да прекосиш дупката е, като се покатериш на каменната стена. Повърхността ѝ обаче е почти отвесна и всеки опит да я изкачиш без подходяща екипировка би бил прекалено екстремен.

Ако искаш да предприемеш подобно изкачване, иди на 85.

Ако решиш да се спуснеш по стъпалата и да продължиш по плажа, направи го на 348.

## 212.

Когато звярът се сгромолясва на пода, още двама прииждат от двора с килии. Те изръмжават гневно при гледката на мъртвия им другар по оръжие и се изстрелват в страховита атака.

Звяр тъмничар 1: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 23

Звяр тъмничар 2: БОЙНО УМЕНИЕ 16, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 21

Ако спечелиш битката, мини на 80.

## 213.

Чува се прищракване и панелът се отваря с повдигане, за да разкрие малкия, слабоосветен интериор на саркофага. Няколко стъпала се спускат до здрава дървена врата, подсилена с желязо.

Ако искаш да влезеш в саркофага, мини на 37.

Ако решиш да не влизаш, обърни на 102.

## 214.

Желязната врата е дебела няколко сантиметра и ще изисква огромни усилия да се повдигне достатъчно от пода, за да успееш да се измъкнеш под нея.

За да повдигнеш вратата, следвай нормалните правила за битка, сякаш си невъоръжен (извади 4 от своето БОЙНО УМЕНИЕ). Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, няма нужда да изваждаш точки от своето БОЙНО УМЕНИЕ. Всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които изгубиш по време на тази „битка“, представляват умората, която ще претърпиш, докато се мъчиш да повдигнеш тежката врата. (Не е пояснено, но би могъл да използваш Магнакай дисциплината Пси-устрем, която да ти помогне в този бой, по примера на епизод 259 от „Царствата на терора“.)

Тунелна врата: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 50

Може да прекъснеш „боя“ по всяко време и вместо това да проучиш тунела на 277.

Ако намалиш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на вратата до 0, мини на 114.

## 215.

Докато се взираш в противната ръка, тя внезапно скача към лицето ти. Крещиш ужасен и инстинктивно замахваш, за да отбиеш атаката. Удряш я здраво и я пращаш със завъртане към зелените колони и прохода отвъд тях. Точно когато се изравнява с колоните, ръката експлодира – завърта се право към невидима бариера от унищожителна енергия, течаща между стълбовете. Когато ръката се разпада на хиляди малки фрагменти, се чувстваш въодушевен, че победата най-накрая е твоя.

Обърни на 334.

## 216.

За твое успокоение откриваш, че вратата е отключена и незащитена. Заг нея коридор, осветен от факли, се спуска през серия от изоставени стаи, всяка от които обезобразена от години занемаряване и разруха.

Гниеци пергета и разпаднали се мебели е всичко, което е останало от пищните жилища, луксозни места за отстъпление на Лорда на Казан-оуг.

Тъкмо се каниш да влезеш в още някой от тези покои, когато звукът от мърморене те кара да замръзнеш. Три същества с вретеновидни крайници са седнали на маса в средата на стаята. Дърдорят разпалено на език, звучащ непознато за ушите ти, и сочат с тънки зелени пръсти към пергамент, разпънат пред тях. Носят дълги роби с качулки от пурпурна коприна и изглежда сякаш не са въоръжени.

Ако си завършил Кръга на соларис, обърни на 244.

Ако искаш да изстреляш изненадваща атака към непогодиращите същества, мини на 295.

Ако искаш да опиташ да се промъкнеш през помещението и да се опиташ да достигнеш отсрещния коридор незабелязано, направи го на 343.

## 217.

Силата на твоето Кай майсторство превъзможва болката, разкъсваща съзнанието ти, и ти бавно възвръщаш пълен контрол над тялото си. Грабвайки оръжието си от горещия черен пясък, ти замахваш към пипалото, отрязвайки върха му. Но вместо кръв, или каквото би било за кръв в тялото на това отворително създание, проблясва пламък като пръскащ фитил. Мозъкът престава да се движи, стоейки в покой над пясъка, докато хвърчащият пламък изгаря свиреп по тънката му тръба от разцепена плът.

Обърни на 170.

## 218.

Първият мехур се спуква с шумен гръм, който кара съществото да вие от страх. Наблюдаваш как огромната черна хрътка спира внезапно, а ужасената му физиономия е изпълнена със страх. Скимтейки жалостно, то се отдръпва бавно по коридора. Започва да вие от безсилие в ъгъла, преди да изчезне от поглед.

Обърни на 151.

## 219.

Изритваш клепача на чудовището и отваряш ужасна рана. Но преди да успееш да предприемеш нещо друго, стрела от червен огън изсвистява от посока на решетката, удря рамото ти и парализира цялата ти ръка с отвратителна болка. Причернява ти, оръжието ти издрънчава на земята, когато пръстите ти биват лишени от усещане (губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Змията се превива и усуква в гива ярост, челюстите ѝ са разтворени, търсещи методично своето отмъщение. Скоро долавя миризмата ти и атакува с ужасяваща скорост.

Огромен хактаратон: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 45

Оръжието ти лежи на пода близо до краката ти и трябва да извадиш 4 точки от своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на първите два бойни рунда.

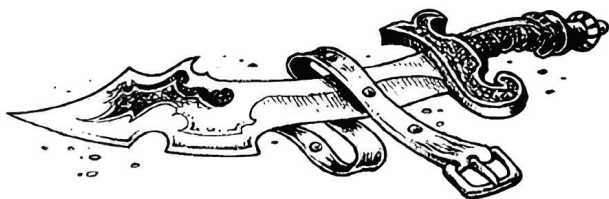
Ако все още си жив в началото на третия, може да си вземеш обратно оръжието. Освен ако не притежаваш Магнакай дисциплината Изцерение, удвои всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които ще губиш по време на битката заради отровното ухапване на врага ти.

Ако спечелиш битката, мини на 21.

## 220.

Спътникът ти преобръща тялото и изважда от ножниците на колана му Къс меч и Кама. Можеш да вземеш Брагвата, използвана в битката, и Камата, ако желаеш.

В края на стълбището има пуст коридор, в края на който има две огромни врати от блестящ бронз. Разкошни гоблени и златни статуетки са наредени по стените от двете страни, а фонтан с орнаменти от сребрист мрамор изпълва залата с мелодичен бълбукащ звук.



Изминали сте по-малко от двадесет крачки, когато въоръжен пазач пристъпва иззад фонтана. Той вдига арбалет и ти извикваш предупредително към новооткрития си спътник – но прекалено късно. Стрелата изсвистява във въздуха и го удря с такава сила, че го събаря с трясък върху пода. Стражът започва да тършува в кожения колчан за друга стрела, с която да те ликвидира.

Ако искаш да помогнеш на твоя ранен спътник, иди на 28.

Ако решиш да атакуваш пазача, преди да е презарегил оръжието си, отиди на 81.

## 221.

Огромно жабоподобно лице се взира, без да премигва, в очите ти, докато излиза от сенките, за да се пече на зелената светлина, осветяваща крайбрежието. Тялото му е бледо и подпухнало като огромна, дебела червей, който се плъзга. Изтръпваш от гледката на отворените рани, загрозяващи кожата му.

Страховит звук еква дълбоко от отворената му уста, докато се надига, за да те атакува с острия си като бръснач език. Заради изненадващата атака не може да използваш Лък.

Заготал: БОЙНО УМЕНИЕ 29, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Ако искаш, може да избягаш след два бойни рунда на 229.

Ако имаш дисциплината Невидимост, може да избягаш от битката по всяко време, без да губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. В този случай премини на 70.

Ако спечелиш битката, продължи на 271.



*Огромно жабоподобно лице се взира, без да премигва, в очите ти.*



## 222.

Подхлъзваш се и падаш, но като по чудо успяваш да се хванеш и увиснеш на невидимата греда. Краката ти парят (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но ти игнорираш болката, съсредоточавайки всичките си усилия върху това да ги залюлееш обратно до гредата. Точно когато успяваш, изплющяването на камшика отеква отново и прогаря белег по гърба ти (губиш друга точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Когато камшикът се чува за трети път, той само прорязва въздуха, понеже вече си изпълзял извън обсега на злата му захапка.

Обърни на 6.

## 223.

Обгаряща струя болка преминава по дължината на ръката ти и експлодира в главата ти. Пред очите ти проблясват светлини и ти припадаш в безсъзнание.

Обърни на 165.

## 224.

Когато ръката ти почти е обгърнала дръжката на меч, някъде в мъглата над главата ти гласът на черепа проговаря хладно:



*Ръка да вземе  
Заклинание да развали  
Да се породи ужас  
След теб*

Ако все още желаеш да вдигнеш меча, мини на 96.

Ако решиш да не взимаш меча, а искаш да напуснеш ку-  
пола през левия тунел, обърни на 298.

Ако предпочетеш да напуснеш по десния тунел, направи  
го на 322.

## 225.

Само слабата зелена светлина на силовия щит осветя-  
ва твоята движеща се мишена. Изваждаш стрела и внима-  
телно се прицелваш, докато тя увеличава скоростта си по  
плажа, извивайки се около осеяните по пътя камъни.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръ-  
жие с Лък, прибави 3 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–6, обърни на 196.

Ако е 7 или повече, мини на 112.

## 226.

Без никакво предупреждение, ръката оживява. Тя се из-  
правя на пръстите си, първите два от които толкова са  
изгърпани назад, че наподобяват чудовищен паяк, пригот-  
вящ се за атака. Отстъпваш назад втрещен, когато за-  
почва да бяга в кръг около гранитения плинт.

Ако искаш да нападнеш ръката, обърни на 116.

Ако имаш Огнено семе и желаеш да го запратиш в плин-  
та, мини на 157.

Ако искаш да заобиколиш плинта, за да влезеш в прохода  
зад него, направи го на 302.

## 227.

Неговата раница и джобовите на кожената ризница  
съдържат следните предмети:

- Достатъчно сушено ядене за 1 Хранене
- Въже
- Одеяло

- Кама
- Шишенце със сини хапчета
- Бутилка вода
- Бутон

Всички предмети, с изключение на Бутона, който е Специален предмет, са предмети от Раницата. Ако желаеш да вземеш някои от тях, помни да ги отбележиш в Дневника.

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение, можеш да идентифицираш съчината на Сините хапчета, като преминеш на 43.

За да оставиш тялото и продължиш, премини на 323.

## 228.

Каменните блокове се разпадат на третия удар, а ти, без да губиш време, се покатерваш в дупката през грубо изработения тунел отвъд. Мъгливият балдахин вече не закрива тавана и тунелът е тъмен и влажен – сигурен си, че си се измъкнал от лабиринта.

Тунелът се усуква и завърта като гигантска змия, докато не достигаш стена, направена от гървени талпи. Дървесината е прогнила и ти не изпитваш трудности да си осигуриш достъп до сводестия коридор зад нея. От тази страна на гървената стена тунелът е доста по-чист и сух, а ти се движиш лесно по него, докато не достигаш разклонение – пресича го проход от ляво надясно.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, мини на 330.

Ако искаш да поемеш по прохода вляво, отиди на 20.

Ако искаш да поемеш по прохода вдясно, продължи на 92.

## 229.

Сърцето ти препуска, докато тичаш възможно най-бързо към подслона на каменната основа на Казан-оуд. Дишайки тежко, ти достигаш лъщящата черна каменна стена,

където откриваш назъбена цепнатица, разцепваща стръмната повърхност. Тъкмо се каниш да пристъпиш вътре, когато шумолене и плъзгане на невидими за теб неща проехтят от черния мрак и те разколебават.

Ако искаш да влезеш в цепнатината, мини на 16.

Ако искаш да се забързаш през плажа, обърни на 173.

## 230.

Веднага щом поглъщаш хапчетата, усещаш как тялото ти се отпуска и гробовете престават да те болят. Кислородът започва да бъде извличан от водата около теб, абсорбиран от тялото през порите на кожата ти.

Свободен от пряката заплаха от удавяне, се заемаш с намирането на изход от тази водна гробница.

Ако искаш да опиташ да отвориш заключената врата, мини на 66.

Ако желаеш да изследваш статуята, обърни на 168.

## 231.

Чува се леко прищракване и панелът се отваря с плъзгане, за да разкрие стълбище, водещо надолу към гървена врата, подсилена с желязо.

Ако искаш да влезеш в саркофага, мини на 37.

Ако решиш да не го правиш, обърни на 102.

## 232.

Ръката ти пронизва ръката на водещото същество. То се олюлява и изревава дълбоко, когато гъста зелена течност прокапва от раната.

За твоя изненада и отвращение, останалите се нахвърлят върху ранения си другар и започват да го хапят и гедат по раната с техните зъби и нокти. Крайникът набързо е откъснат от тялото и консумиран.

Ако искаш да извадиш друга Стрела и да стреляш отново, мина на 152.

Ако решиш да нарамиш своя Лък и да избегнеш тези жестоки същества, като се измъкнеш през срещуположната арка, обърни на 241.

## 233.

Червеният се движи неуморимо напред, принуждавайки те да се качиш обратно на рампата през овалната врата. Но там няма изход – нямаш избор, освен да се биеш с противното същество. Чудовището е изключително податливо на психична атака. Ако избереш да използваш Мозъчен Взрив или Пси-устрем по време на битката, угвои изгубените от Врага точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Оудагорг: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 17

Ако спечелиш битката, мина на 209.

## 234.

Разпознаваш кълбата от сиво-зелена трева, полупотопени във водите около потъващата лодка. Това е Черна езерна трева – месоядно растение, срещано най-често в блатата и сладководните езера в централен Магнамунд.

Предупреден от своето Кай майсторство, ти се гмуркаш в езерото и плуваш под вода, докато не се освобождаваш от смъртоносните растения.

Обърни на 158.

## 235.

Ръката е бърза, но ти си по-бърз. С хвърляне и търкаляне избягваш първоначалната ѝ атака и приклепнал си готов да посрещнеш следващия ѝ опит.

Тя се надига отново и докато се взираш в противната ѝ форма, изведнъж осъзнаваш ужасяващата ѝ цел. Това е хищник, зло съзнателно същество, което може да оцелее само чрез консумирането на специална храна – жив човешки мозък. Преборваш нарастващия си страх, когато тя се засилва към теб. Съществото е имунизирано от Мозъчен взрив (но не и от Пси-устрем) по време на битката.

Рахкос: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Ако спечелиш битката, мини на 22.

## 236.

В края на стълбището те очаква каменно помещение, обикновено и голо с изключение на висящата в далечния ъгъл стойка за оръжия. На нея има Копие и Широко меч, и двете в забележително добро състояние. Два осветени с факли тунела извеждат от залата, единият се спуска на север, а другият на изток.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 139.

Ако искаш да влезеш в северния тунел, мини на 187.

Ако искаш да влезеш в източния тунел, продължи на 101.

## 237.

Хвърляш се и се превърташ, но твоята Раница се удря в падащата стена и засяда. В следващия миг си премазан от двадесеттонен солиден камък.

Твоят живот и твоята мисия достигнаха го трагичен край тук.

## 238.

Преобръщаш тялото с върха на ботуша ти и бързо го проверяваш за полезни предмети, открийвайки следното:

- Брадва
- Къс меч
- Кама
- 2 Златни крони

Запомни да отбележиш предметите, които желаеш да задържиш в Дневника, преди да се измъкнеш надолу по стълбите.

Обърни на 55.

## 239.

Рязкото пропукване от натрошена гървесина изпълва ушите ти, докато тялото ти е изхвърлено във въздуха. Вонящите обли камъни на вълнолома те поздравяват при връщането ти на земята, а ти инстинктивно се превърташ при падането, за да смекчиш удара от сблъсъка. Натъртен си, но иначе си невредим. Залитайки, виждаш две грубо изработени стълбища в далечния край на вълнолома: едно се изкачва до подобен на пещера вход в отвесната каменна стена, а другото води надолу към малък плаж, покрит с големи скални блокове и черен плаж.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 251.

Ако искаш да изкачиш стълбището до входа горе, мини на 82.

Ако желаеш да слезеш до плажа долу, направи го на 30.

## 240.

Изминаваш петдесет метра, преди проходът да се отвори в огромна кръгла зала. Там, върху плинт в средата на пода, почива отрязана човешка ръка. Кожата ѝ е шарена и подута, а пръстите черни и загнили. Заг плинта проходът продължава право напред, между два пилон от луничав зелен камък.

Ако искаш да изследваш отрязаната ръка, мини на 226.

Ако искаш да минеш покрай плинта и да влезеш в прохода зад него, обърни на 302.

## 241.

Мълния от червен огън изсвистява покрай главата ти и експлодира точно над арката. Парчета камъни ограскват скална ти и за момент си заслепен, докато тичаш през развалините. Вдигаш ръка, за да избършеш с ръкав лицето си, но друга мълния те удря право в гърба и те просва по корем.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение, извади 1 от него. Полученото число представлява точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш заради атаката. Преборваш се с болката, изправяш се на крака и олюлявайки се, влизаш в изпълнения с прах тунел.

Обърни на 277.

## 242.

Нагничаш в отвора на ключалката, но не виждаш нищо зад плочата, криеща механизма. Водата достига брадичката ти, потопявайки напълно ключалката, а ти си принуден да наклониш назад глава, за да може да дишаш.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, мини на 327.

Ако нямаш това умение, продължи на 153.

## 243.

Когато достигаш средата на моста, водещите плъхове те следват нагоре по наклона на арката. Обръщаш се и се изправяш срещу тях, изваждайки оръжие в подготовка за бой до смърт, ако се наложи. Докато се роят все повече, ти ги изритваш, а те падат от тесния връх, цопвайки във водното течение отдолу.

С третия ти удар камъкът се размества, което те кара да се олюлееш и паднеш. Приземяваш се на отсрещния бряг, задъхан, но невредим. Шумно пропукване изпълва нощта и цялата централна част на моста се срутва в канала със страховтен плясък.



Вече спасен от лакомите плъхове, може да си позволиш да продължиш по брега с по-спокойна крачка.

Обърни на 23.

## 244.

Твоего владеене на този Кръг на знанието ти позволява да разбереш странния език на тези същества и от сенките на Входа слушаш внимателно разговора им.

– Поправките в централната шахта са почти завършени. След три слънца време ще можем да продължим – коментира писклив глас.

– Не можем да чакаме толкова дълго – прекъсва го друг, гласът му е по-дълбок и гневен. – Лорд Захда нареди копаенето на тунела да започне без забавяне. Трябва да се подчиним на заповедта му.

– Но рискът е прекалено голям – докладва първият глас. – Изгубихме стотици роби по време на наводнението, следващия път може да загубим и повече от само роби.

Звук в коридора те предупреждава за приближаваща опасност – патрул от въоръжени стражи се е насочил в твоята посока.

Ако искаш да опиташ да се промъкнеш през помещението и опиташ да достигнеш отсрещния коридор незабелязано, мини на 343.

Ако искаш да се скриеш в сенките на Входа, направи го на 181.

## 245.

Хрътката скача напред и се нахвърля към гърдите ти, събаряйки те на земята с чудовищното си тегло. Зъбите ѝ се затварят с тракане пред очите ти, а изгарящи лиги те жият по лицето. С цялата сила, която можеш да събереш, се бориш отчаяно за оцеляването си.

Съществото е имунизирано от Мозъчен взрив (но не и от Пси-устрем).

Ако спечелиш битката, мини на 259.

## 246.

Командата ти работи – болката бързо преминава. Жилите пипала на съществото обаче все още приближават уязвимото ти гърло. Грабвайки оръжието си от горещия черен пясък, ти замахваш и отсичаш върха, но вместо кръв, или каквото би трябвало да мине за кръв в тялото на това отвратително създание, проблясва пламък като пръскащ фитил. Мозъкът престава да се движи, стоейки в покой над пясъка, докато хвърчащият пламък изгаря свиреп по тънката му тръба от разцепена плът.

Обърни на 170.

## 247.

– Няма нужда да се страхуваш от мен – казваш, опитвайки се да успокоиш ужасения мъж. – Няма да те нараня.

Звукът на гласа ти го кара да престане да трепери. Той обръща изплашеното си лице към теб и пита:

– Старейшините маги ли те изпратиха тук?

Ако искаш да отговориш на мъжа, мини на 340.

Ако искаш да напуснеш клетката, без да отговориш на въпроса, обърни на 142.

## 248.

Преди последният ти победен враг да падне на земята, ти се затичваш по коридора, нетърпелив да оставиш залата и мъртвите стражи далеч зад теб.

Минаваш покрай арка, водеща към открита площадка на върха на спираловидно стълбище и се втурваш надолу. На дъното тунел извежда на запад и на изток.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество или Предсказване, мини на 171.

Ако искаш да поемеш на запад, премини на 29.

Ако искаш да поемеш на изток, продължи на 272.

## 249.

Кикотейки се със зла наслада, създанията се приближават, дебнейки все по-близо. Нокти изскачат от пръстите на техните кожени, ципести ръце, а очите им горят с див червен пламък, докато се приготвят да се нахвърлят.

Дакс: БОЙНО УМЕНИЕ 27, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Може да избягаш след три бойни рунда към срещуположната арка на 241.

Ако спечелиш битката, мини на 141.

## 250.

Обгръщаш с ръка Камъка на знанието от Хергос и сетивата ти се замайват, когато вълна от енергия преминава през тялото ти (възстанови точките си ИЗДРЪЖЛИВОСТ до първоначалната им стойност). Сетивата ти се вълнуват и новооткрытата сила изтрива умората от ужасното ти изпитание, позволявайки ти да прецениш новоо ситиуацията. През железния под минава вибрация, предупреждение за изригванията, които ще разкъсат Казан-оуд на парчета. Бързо се спускаш по спираловидното стълбище и спринтираш през тръбата, забравил за горещината и звука, който те блъска безмилостно, докато тичаш към галечната зала.

Там заварваш всичко в хаос – служителите на Захда, стражите му и неговите роби тичат в сяп безпорядък, докато се опитват да се измъкнат от предстоящата гибел.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество или Предсказване, мини на 338.



*Кикотейки се със зла наслада, дакс се приближават, деб-нейки все по-близо.*

Ако искаш да си пробиеш път нагоре по стъпалата към комплекса със затворнически килии, за да се измъкнеш оттам, обърни на 300.

Ако избереш да игнорираш стъпалата и последваш коридора на това ниво, направи го на 315.

## 251.

Можеш да видиш слабите очертания на камъните за преминаване, простиращи се през плажа до тясна цепнатина в каменната стена. Усещаш, че там има вход.

Ако желаеш да се спуснеш до плажа и да го изследваш по-подробно, мини на 303.

Ако решиш да се изкачиш по стълбището до входа горе, обърни на 82.

## 252.

Отнема няколко минути на продължително проучване и извизиране с върха на мечата ти да убедиш плочата да се плъзне, но вратата все още не се отваря. Ефектът на хапчетата започва да намалява и болката започва бавно да се завръща в гърдите ти.

Ако искаш да продължиш да проучваш ключалката с мечата си, мини на 4.

Ако решиш да оставиш вратата, единствено статуята предлага някаква надежда за измъкване от тази зала, като продължиш на 168.

## 253.

Бързо се прицелваш и стреляш, но съществото се отървава само с ограскване върху кучеподобното си чело. Крещящо от гняв, то профучава по пътеката и се хвърля, граскайки и хапейки към лицето ти.

Ти захвърляш своя Лък и изваждаш оръжие точно навреме, за да посрещнеш атаката му.

Може да избегнеш битката по всяко време, като се затичаш към срещуположната арка на 277.

Ако спечелиш битката, мини на 141.

## 254.

Ти се гмуркаш напред, избягвайки телата, носещи се върху повърхността, и влизаш във водата под перфектен ъгъл. За съжаление, водата е гореща – цепнатини от разтопена лава са изригнали през крехката кора в плитчините. Крещиш през цялото време, докато се издигаш към повърхността, но шокът парализира твоите крайници и ти потъваш като камък малко след това.

Твоят живот и мисия приключват трагично тук.

## 255.

Няколко дървета са изкривени от падалата кула, а едно от тях лежи нестабилно балансирано върху ръба на скалната стена отгоре. Фокусираш своето Каи умение върху този ствол и след огромно ментално усилие го принуждаваш да се катурне по ръба. Докато се разбива долу в стъпалата, се мъчиш да го насочваш така, че да се застопори над празнината. Но то набира скорост прекалено бързо и скоро падането му става неконтролируемо.

Посочи число от Таблицата.

Ако моментните ти точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 20 или повече, добави 2 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–2, мини на 154.

Ако е 3–8, отиди на 208.

Ако е 9 или повече, продължи на 52.

## 256.

Тъмен коридор те посреща зад вратата. Ти влизаш и започваш да напредваш чрез напипване на стената, воден единствено от слаба светлина в далечината.

Внезапното изскърцване на метал праща легени тръпки по гръбнака ти и за твой ужас виждаш стена от черно желязо да се стоварва пред вратата.

Обърни на 37.

## 257.

Още едно изплющяване прорязва въздуха и ти потреперваш, когато невидимият камшик прокарва пурпурна линия по бедрото ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Напрягаш своите Каи сетива, опитвайки се да откриеш местоположението на врага си, но магията, която го пази, е прекалено силна.

Освен ако нямаш Магнакаи дисциплината Майсторство в преследването, намали своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на боя. Ако притежаваш Одеяло, Червена роба или Кърпа, може да го убиеш около ръката си като допълнителна защита от ударите на врага (това ще увеличи твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 1 точка).

Невидим майстор с камшик: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Може да се измъкнеш от битката след три рунда, като избягаш обратно през прохода на 64.

Ако спечелиш боя, обърни на 186.

## 258.

Слабото зелено сияние на силовия щит е единственият източник на светлина в пещерата. Напредваш внимателно, но скоро си погълнат от мрака и напредването става болезнено бавно.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутия с прахан, мини на 289.

Ако нямаш никой от тези предмети и желаеш да продължиш напред в пълен мрак, направи го на 277.

Ако предпочиташ да изоставиш пещерата и да се върнеш обратно на плажа долу, обърни на 30.

## 259.

Избърсвайки кръвта на мъртвия вълк от очите си, се обръщаш, за да се изправиш срещу носещите се мехури, които са се натрупали в коридора отпреди.

Ако искаш да ги разбуташ и да минеш покрай тях, обърни на 107.

Ако искаш да си проправиш път през тях с мечта ти, мини на 151.

Ако решиш да се върнеш обратно до купола и да поемеш по другия тунел, направи го на 322.

## 260.

Тунелът вони с гранясалата миризма на разложение и за твой ужас откриваш, че не е нищо повече от плътка пещера – убежище за люпило на гигантски яйца, всяко от които голямо колкото бирено буре.

Те почиват върху легло от раници и разкъсани грехи, принадлежали на предишни приключенци, паднали в жертва на огромната змия.

Ако искаш да изследваш предметите по-отблизо, мини на 148.

Ако искаш да потърсиш път за измъкване от тунела, обърни на 346.

## 261.

Черепът заедно с ехото от гласа му постепенно изчезват, за да бъдат заменени от гласа на тежки стъпки, приближаващи от прохода отвъд. Тъмният коридор изглежда изоставен, но стъпките стават все по-шумни.

Ако имаш Манерка с вино или Бутилка вода, обърни на 18.

Ако нямаш никой от тези предмети, мини на 304.



## 262.

Вратата е заключена, но механизмът толкова е ръжгясал, че се раздробява и при най-малкия натиск. Вътрешната част е мизерна малка стая, пълна с бъчви, чайги и прашни бутилки с вино, всичките прокиснали. Върху влажна гървена пейка лежи Къс меч, а до него обикновен кръгъл щит (ако желаеш да вземеш някой от тези предмети, не забравяй да ги отбележиш в Дневника – Щитът е Специален предмет, добавящ 2 точки към твоего БОЙНО УМЕНИЕ, когато се използва в битка).

Ако искаш да разгледаш още стаята, мини на 73.

Ако решиш да напуснеш помещението и да проучиш стълбите, обърни на 11.

## 263.

Докато мозъкът ти жадува за кислород, зрението ти става все по-неясно и се чувстваш замаян. Постепенно болката, горяща в гърдите ти, отминава, докато безсъзнанието завладява сетивата ти.

Бавно потъваш към пода, натежаващ заради водата, която вече изпълва гробовете ти (ако скоро си използвал Сабито, ефектът им е преминал, след като си бил под вода прекалено дълго).

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 264.

Тълпата изревава своето одобрение, когато рахитично, презгърбено създание, облечено в роба с качулка, приближава платформата, върху която стоиш прикован за стената. Той сърчно сваля оръжията ти и ги подава на грозно джуге, което кръжи около него.

– Отведете го в лабиринта – нарежда белокосият лорд.

Злият му подигравателен смях ехти в ушите ти, догато те извличат от залата окован.

Изтрий всички оръжия и подобни на оръжия Специални предмети от Дневника и ги запиши на отделен лист, в случай че ги откриеш на по-късен етап от приключението ти. Сега обърни на 286.

## 265.

Забиваш оръжието си в чудовищното око и съсиреци от подобна на желе субстанция се изливат от раната. Мъртвешки нечовешки писък се надига от земята под краката ти.

Залиташ назад, предпазвайки лице от порива, но неочакван удар в краката ти те просва на пода (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Преди да можеш да се изправиш, покритото с брадавици, зелено пипало се навива около кръста ти и започва бавно да те дърпа към нараненото око.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-устрем и желаеш да я използваш, мини на 190.

Ако не притежаваш това умение или не желаеш да го използваш, обърни на 121.

## 266.

За да попречиш на пазача да достигне въжето на камбаната, си принуден да стреляш, без да се прицелваш внимателно.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Лък, добави 3 към него.

Ако сборът ти е 6 или по-малко, мини на 75.

Ако е 7 или повече, обърни на 162.

## 267.

Претърсваш проблясващия трон върху подиума от черно желязо и откриваш петолъчка, издълбана дълбоко в златото.



*Забиваш оръжието си в чудовищното око и съсиреци от подобна на желе субстанция се изливат от раната.*

Докато проследяваш контурите ѝ с пръст, се надига звук над грохота на унищожение – звук, напомнящ грънченето на хиляда малки камбани. В чернотата над трона се появява пъстро сияние. То бавно се спуска към теб, докато огромна част от подиума бива погълната от колона трептяща синя светлина.

Ти се протягаш нагоре и вълна от енергия преминава през тялото ти, когато обвиняваш с глан Камъка на знанието от Хердос (възстанови точките си ИЗДРЪЖЛИВОСТ до първоначалната им стойност). Сетивата ти се вълнуват и новооткритата сила премахва умората от ужасното ти изпитание, позволявайки ти да прецениш отново ситуацията.

Колоната от светлина е магически транспортъор, лъч, в който гравитацията е намалена почти до нула. С влизането си вътре ще бъдеш изваден на повърхността на Казан-оуг.

Без да се колебаеш, прибираш в джоба си Камъка на знанието и пристъпваш в магическия лъч.

Обърни на 200.

## 268.

Едновременно скачаш през плочата, превъртайки се над нея, докато падаш на здравия под зад нея.

Създанията се смеят противно.

Те вдигат жилестите си ръце и разтварят ципестите си пръсти, изкарвайки ноктите си, подобни на асасински ножове. Наклоняват се напред, готови за атака, заслепени от кръвожадност за опасността, която се намира под разцепените им копита.

За миг смехът им се превръща в ридание, когато плочата потъва и те изчезват, крещейки, докато падат право надолу към дълбоката черна пропаст.

Обърни на 12.

## 269.

Докато червената светлина те облива, изтръпващо чувство преминава през тялото ти, оставяйки мускулите ти схванати и болящи. Крайниците ти са неестествено тежки и скоро изпитваш огромна трудност да поставяш единия си крак пред другия. Изведнъж земята се разтриса и голяма каменна плоча се надига от пода, за да блокира изхода. Шумно свистене изпълва ушите ти.

Странно горчива миризма връхлита ноздрите ти. Докато осъзнаеш, че въздухът се изпълва с мощен приспивен газ, излизащ от отвори, скрити в тавана, вече си завладян от неустоимата му сила.

Обърни на 165.

## 270.

Шум, като звука от хиляда стържещи с нокти котки, излиза от статуята и вода започва да се излива от нейните очи и уста. Струята бързо става буен поток, който заплашва да наводни залата. Ти се обръщаш и затичваш към прохода, но за твой ужас откриваш, че той е блокиран със стена от солиден камък.

С вода до нивото на кръста ти газииш към вратата с овална форма и трескаво започваш да проучваш ключалката.

Ако имаш Шпери, обърни на 207.

Ако нямаш този Специален предмет, мини на 242.

## 271.

Противното създание налага оглушителен вик, когато нанасяш последния си удар. То се строполява на земята, отмествайки тон пясък, когато огромната му маса пада върху брега. Прикрепен върху тежка черна верига около гнусната му гуафрагма, е Златен ключ. Ако искаш да вземеш този ключ, отбележи го в Дневника като Специален предмет, който държиш в джоба си.

Тази победа повдига духа ти, но настроението ти скоро отново повяхва, когато чуваш непогрешимия звук, издаван от плъхове – преследването е подновено.

Обърни на 173.

## 272.

Следваш тунела почти час, преди да стигнеш до осветена с факли зала, чиито стени са окичени с красиви гоблени, непокътнати от влагата, проникваща в горните ниша на зловещата крепост. Изглежда сякаш залата е загънен край и тъкмо се каниш да се върнеш, когато забеляваш малка врата, закътана в един от ъглите на пищното помещение.

Ако искаш да отвориш вратата, мини на 256.

Ако предпочиташ да погледнеш по-отблизо гоблените, обърни на 305.

## 273.

Поток от въоръжени стражи се излива надолу по стълбите, следвани от няколко противни чернокожи същества с подобни на кучешки лица, държащи дълги проблясващи боздугани. Приготвяш се за тяхното нападение, но те не приближават повече. Вместо това създанията издават противни кикотещи се звуци и вдигат боздуганите си, блъскайки ги един в друг, преди едновременно да ги насочат към теб.

Изведнъж си разкъсан от мъчителна болка, когато гърдите ти експлодират в буца червен пламък. Олюляваш се назад, а тялото ти почти се разцепва на две от стрелата с унищожителна енергия.

Падна в жертва на смъртоносната мощна дъга на дакс и твоят живот и мисия приключват тук.

## 274.

На пръв поглед вратата изглежда напълно равна – никакви ключалки, лостове, нитове или панти не развалят полираната ѝ повърхност. По-близо разглеждане обаче разкрива малка ключалка близо до пода.

Ако имаш Златен ключ, мини на 333.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 54.

## 275.

Прекатурваш се в ямата и си погълнат от абсолютния мрак. Падаш с ужасяваща скорост, сякаш цяла вечност и след няколко минути губиш съзнание. Това е благословия, понеже ти е спестена мъчителната болка да изгориш жив, когато тялото ти удря басейна от лава след три хиляди метра.

Твоят живот и мисия приключват тук.

## 276.

Тихо се прицелваш и стреляш. Стрелата потъва до перцето в черепа на създанието, седнало вляво от теб. Другите изкрещават от ужас и изненада и скачат от местата си, блъскайки се да намерят прикритие зад масата. Изведнъж металният звън на камбана изпълва стаята, а звук от тичащи стъпки еква в коридора. Четирима воини нахлуват в залата, оръжията им са извадени, а телата им покрити в черни лъскави брони. Те хвърлят поглед върху мъртвото същество и се нахвърлят върху теб в обезумяла атака.

Ако искаш отново да стреляш със своя Лък, мини на 50.

Ако решиш да нарамиш твоя Лък и да извадиш ръчно оръжие, обърни на 316.

## 277.

Направил си само няколко крачки, когато чуваш тих, шептящ звук. Гледаш ужасено, докато твърдият каменен под изчезва под краката ти и се превръща в зееща черна дупка.

Безпомощен потъваш в бездната и изпадаш в безсъзнание, когато се удряш в назъбен оголен камък, докато падаш към неизвестните дълбини.

Обърни на 164.

## 278.

Създанието се изстрелва към пашкулите, отрязвайки ги от стената с острата си като бръснач долна челюст. Въздухът се изпълва с влакнести късове и прах, а ти вече нямаш скривалище. Нямаш друг избор, освен да отстъпиш по коридора.

Обърни на 233.

## 279.

В отговор на твоята душевна сила мечът се надига от блока и се понася към отворената ти ръка. Той е обикновен, с тежко острие и ниско качество – недостоеен за ножницата ти, но в този странен и враждебен лабиринт това грубо стоманено острие ти помага да възвърнеш своята вяра в оцеляването.

Ако искаш да напуснеш купола през левия тунел, иди на 298.

Ако искаш да напуснеш купола през десния тунел, премини на 322.

## 280.

Тавиг едва се вижда в огромния юмрук, който се оттегля надолу по тунела. Неговите виковете и слабото боботещо ръмжане на държащото го чудовище ехтят в ушите ти, докато изваждаш оръжието си и тръгваш след тях. Трябва да удариш в движение, ако искаш да развалиш хватката на чудовището и да спасиш Тавиг от ужасна смърт.

Огромен юмрук: БОЙНО УМЕНИЕ 10, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 42





*Тавиг едва се вижда в огромния юмрук, който се оттегля надолу по тунела.*

Ако редуцираш вражеската ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула в три или по-малко бойни рунда, мини на 291.

Ако спечелиш битката в четири или повече рунда, обърни на 156.

## 281.

Притискайки се плътно до стената на тунела, черпиш от умението си, за да прикриеш топлината на тялото си. Усещаш гадене в гърлото си, когато гнусните змии пропълзяват по стъпалата ти и се навиват около краката ти, но за тях ти не представляваш по-голям интерес от ступените и влажни камъни, покриващи пода на тунела. Змиите продължават, оставяйки те треперещ, но невредим.

Обърни на 346.

## 282.

Чуваш стъпки по стълбището – още от враговете приближават. Ако те също са въоръжени с арбалети, шансовете ти за оцеляване ще са много оскъдни. Пред теб са две огромни бронзови врати, обградени от гоблени и статуетки.

Ако искаш да отвориш вратите и да влезеш, иди на 159.

Ако искаш да проучиш гоблените, отиди на 74.

Ако решиш да останеш и да се биеш с приближаващия враг, направи го на 273.

## 283.

Огромната маса се люшва обратно назад през осакатените останки на вида си, лежащи на купчини около теб. Твоите ръце, крака и китки кървят от няколко малки ухапвания и рани, където един или няколко от плъховете са успели да пробият страхотната ти защита, за да забият своите подобни на глета зъби в плътта ти. Тази победа ти е спечелила време да помислиш, но въпрос само на секунди е, преди плъховете да се втурнат в друга атака.

Ако искаш да се изкачиш по рифа от назъбени камъни вляво от теб, направи го на 336.

Ако искаш да завлечеш лодката си обратно във водата, за да се измъкнеш от залива, мини на 117.

## 284.

Покривайки носа си със своето Каи наметало, се измъкваш покрай пушещите пламъци и се насочваш право към прохода. Когато пристъпваш във Входа му, се блъскаш право в невидима бариера, поле от унищожителна енергия, преминаваща между двата зелени пилонa. С оглушително разтърсване ти си отблъснат от щита и изпратен с лентене назад към стаята (губиш 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ или само 6, ако имаш Магнакай дисциплината Връзка).

Ако все още си жив, обърни на 128.

## 285.

Прилепите са ненаситно гладни и са се размърдали яростно заради неочакваната миризма на любимата им храна – топла човешка кръв. Прекалено късно е да избегнеш битката – трябва да се бориш за живота си, ако не искаш да се превърнеш в тяхното пиршество.

Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Изцрение, трябва да удвоиш всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които ще изгубиш по време на битката, от отровната слюнка на прилепите.

Прилепи Вампири: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Ако спечелиш боя, мини на 161.

## 286.

Свита от въоръжени стражи те бута по стоманен коридор, по протежението на който са се наредили подигравачи се слуги.

Те те удрят и плюят, докато минаваш покрай тях, а гнусните им ругатни кърпят в ушите ти. Пазачите спират пред огромна желязна врата и отключват оковите от наранените ти и разкървани китки. Върховете на копията им не се отклоняват от гърлото ти, обезсърчавайки всякакъв твой опит за бягство. Вратата се отваря с тътен и се надигат одобрителни възгласи, когато си бутнат с главата напред в ужасно миришеща шахта.

– Добре дошъл в лабиринта – присмива се смразяващият глас на Захда отнякъде над главата ти.

Препъваш се и поглеждаш към върха на въртящата се мъгла. Слабо сияние постепенно придобива форма и се съгъстява и формира в подобие на човешки череп. Гибелни зелени очи се взират надолу към теб от кокалести алвеоли, а напудрена перука, като на висшестоящ съдия, сеги почетно върху безплътната му глава.



– Дошъл си тук да убиваш, но плановете ти се объркаха и сега трябва да се изправиш срещу последствията – ехти глас в черепа. – Осъден си да влезеш в Лабиринта на Захда. Ако се измъкнеш, животът ти може да бъде пощаден. Ако се провалиш, със сигурност ще умреш – подобаващ край за някой, който е пристигнал тук в търсене на смърт.

Черепът се оттегля в мъглата и мъртвешко мълчание изпълва ямата. На стената отпред се оформя полукръгла сянка, тя става все по-голяма и тъмна, докато заприличва на гърло на пещера или тунел. Изведнъж порив на студен въздух изсвистява от мрака и ти разбираш, че се взираш във входа на лабиринта.

– Влизай! – нарежда гласът. – Влез или умри там, където се намиращ!

Това не е напразна заплаха. Стрела от арбалет се забива в пясъка, само на сантиметри от краката ти, а прищракването на стоманена тети́ва те предупреждава, че друга може да я последва, ако не се подчиниш на заповедта. Неохотно пристъпваш напред и влизаш в Лабиринта на Захда.

Обърни на 111.

## 287.

Събирайки всичките си запаси от сила, скачаш покрай прохода, прищепен от звука на скърцащи зъби. Пред теб е задънена улица, но проход извежда надясно. Свиваш зад ъгъла колкото можеш по-бързо, остързвайки стената болезнено с рамо, докато се бориш да останеш на крака, но скоро си принуден да спреш – проходът е блокиран.

В слабата светлина проблясва струпване на огромни мехури, носещи се мудно нагоре и надолу между мъгливия таван и полирания под. Лек полъх ги издига и те се понасят към теб.

Изръмжаване и търкане на челюсти по каменна стена ти подсказват, че вълкът е зад ъгъла.

Ако искаш да разбуташ мехурите и да продължиш по прохода отвъд тях, мини на 84.

Ако искаш да останеш и да се биеш с вълка, иди на 245.

Ако решиш да си разсечеш пътя през мехурите със своя меч, направи го на 218.

## 288.

Ярки зелени проблясъци на разклонена светлина и тропот на далечен гръм добавят заплаха към кулите и тънките каменни стени на Казан-оуг. Много от покривите и по-малките кули са в руини – извитите им носещи греди и подове лежат открити под небето, придавайки на крепостта съсипан и изоставен вид.

Докато приближаваш малкия залив, който се е свил в убежището на риф с форма на подкова, състоящ се от на-зъбени черни камъни, погледът ти е привлечен от сияние на слаби червени светлини, движещи се в сенките на под-ножието на крепостната стена. Забелязваш суха кухня сред група скали близо до брега, която предлага идеално място, на което да скриеш малката си лодка. Тихо слизаш от нея и я загърпваш по брега към скалите. Секунди по-късно спираш на място от звука на приглушен писък. Пот избива на челото ти, когато светлината от светкавица разкрива очертанията на малки червени очи, близо до пясъ-ка. Кипящ поток от плъхове, всеки от които голям колкото малко куче, но мършави и недохранени, тича надолу по край-брежието към теб като поток от черна вода.

С туптящо сърце търсиш начини за бягство от изглаг-нялата орда пискащи и разгразнени гризачи.

Ако искаш да се изкачиш по скалите и да се измъкнеш през безлюдния бряг, обърни на 336.

Ако искаш да завлечеш малката си лодка обратно към езерото, след което да се отдалечиш от брега, направи го на 117.

Ако предпочиташ да останеш и да се биеш с устреме-ния поток от гигантски плъхове, продължи на 45.

## 289.

Светлината ти пламва ярко във влажния мрак на про-хода. Непосредствено отпред има пещера, а високият ѝ сводест покрив представлява струпане на капещи ста-лактити, висящи като копия на бели бисерни камъни. Пред-пазливо стъпваш по пещерния под, кожата ти настръхва, когато странен звук излиза от сенките.

Пробиваш си път през лабиринт от тунели, подхлъзвай-ки се на покрити с мъх камъни, ограсквайки си главата в ниски тавани и лазейки нагоре и надолу по стръмни скали и свлачища, докато не достигаш до стая с гладки стени, изрязани с прецизност от твърди черни камъни.

Стълбище се изкачва през арка в твое ляво, а право  
прег теб има масивна каменна врата.

Ако искаш да изследваш каменната врата, мини на 274.

Ако искаш да се изкачиш по стъпалата, обърни на 193.

## 290.

Следваш го до края на блока от килии, докато гневните  
викове на тъмничарите на Захда звънят в ушите ти.  
Напрег се показва стълбище, водещо към по-ниско ниво, но  
е охранявано от звяр със сурово лице, въоръжен с брадва.  
Удвои точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, изгубени от врага ти, по-  
неже той биwa атакуван също и от твоя новооткрит съу-  
частник.

Звяр тъмничар: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 22

Ако победите в битката, премини на 220.

## 291.

Ужасяващо стенание разтриса тунела, докато ударите  
ти отрязват пръст от чудовищната ръка. Другите мигно-  
вено се разтварят, пускайки Тавиг окървавен и раздърпан  
на купчина върху пропития с кръв под. Когато ръката се  
отдръпва в мрака, ти коленичиш до него и се опитваш да  
му помогнеш, колкото можеш. Нараняванията му са тежки,  
намира се на прага на смъртта.

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение, иги на 133.

Ако не притежаваш това умение, обърни на 125.

## 292.

Въздухът се разрежда и бавно и болезнено ти отслаб-  
ваш и колабираш. Постепенно губиш съзнание и агонията  
от смърт чрез задушаване ти е спестена.

Твоят живот и мисия свършват тук.

## 293.

Предпазливо прекриваш пропукания гълъг под на Голямата зала, а твоите мускули и нерви са напрегнати за звуци на опасност. Постоянният шум от капеща вода и свистенето на бурята са като допълнение на напълно опустошената зала. Бодлива джунгла от храсти се е изкатерила по стените с алчни нокти, извивайки се около прогните рамки на картини и влажни разпадащи се гоблени.

Провесен над камина е огромен Анарийски широк меч, нагупченото му стоманено острие сочи на една страна. Погледът ти се плъзва по него към сенките в камината и забелязваш, че нещо лежи до решетката на камината. Приближавайки се, виждаш, че това е трупът на мъртвец. Заг него зее панел и надниквайки в мрачния отвор, можеш само да различиш няколко стъпала, изчезващи надолу в тъмнината.

Ако искаш да претърсиш тялото, обърни на 146.

Ако искаш да изследваш тайния проход, мини на 11.

## 294.

Когато се набиращ върху студената желязна платформа, виждаш как лабиринтът отдолу се разгръща като повърхността на огромен мозък – всяко помещение е клетка, населена с опасностите, създадени от дяволското въображение на лорд Захда. Пресичащи се на кръст пътеки висят над лабиринта, привързани с гигантски вериги, които изчезват в чернотата. Забързваш се по желязния път към стълбище, което се спуска към арка зад граничната стена на лабиринта. Когато изтичваш през нея, успяваш да чуеш как алармена камбана ехти в ширта над теб – бягството ти не е останало незабелязано.

Заг арката има сводест коридор, който води до разклонение с два изхода.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 330.

Ако искаш да поемеш по прохода в твое дясно, иди на 92.

Ако искаш да поемеш по прохода в твое ляво, мини на 20.





*Тялото на мъртвец лежи в камината – зад него зее панел и можеш само да различиш няколко стъпала, изчезващи на-  
долу в мрака.*

## 295.

Създанията са толкова погълнати от своята дискусия, че не забелязват, когато влизаш в залата.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мина на 276.

Ако искаш да ги атакуваш с ръчно оръжие, обърни на 31.

## 296.

Смъртоносният ти удар отсича главата на лекхора, пращайки я да се търкаля долу в студените черни води. Вълна от шок минава през тялото му и внезапно започват да падат, отпуснатият му торс все още е стиснат между краката ти. Секунди по-късно цопваш шумно в езерото и потъваш като камък.

Обърни на 158.

## 297.

Безмилостната атака започва да взема своето (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Знаеш, че не можеш да устоиш дълго на тези психични удари – трябва да направиш нещо, за да ги спреш.

Ако имаш Огнено семе и искаш да го запратиш по плин-та, мина на 157.

Ако искаш да побегнеш напред и да атакуваш ръката физически, обърни на 116.

Ако искаш да се затичаш между двете зелени колони, за да се измъкнеш в прохода зад тях, направи го на 103.

## 298.

След няколкостотин метра, проходът завива рязко на-ясно. В слабата светлина проблясва група огромни мехури, носещи се бавно нагоре-надолу в пасажа пред теб. Слаб бриз ги издига и те мудно започват да подскочат към теб.

Ако искаш да си пробиеш път през тях и да продължиш напред, направи го на 107.

Ако имаш меч и искаш да започнеш да ги разсичаш с него, мини на 151.

Ако решиш да се върнеш и да тръгнеш по десния тунел, премини на 322.

## 299.

Воинът се хвърля към сигурността, а ти изваждаш оръжието си, за да се изправиш срещу ръмжащия враг.

– Смел глупак! – чуваш го да вика, докато стъпките му утихват в тунела.

Кикотейки се с наслада, като зли и гладни хищници, които са заклешили жертвата си, съществата започват да се прокрадват напред. Нокти изскачат от ципестите им пръсти, а очите им пламтят с червен огън, докато се приготвят да се нахвърлят.

Дакс: БОЙНО УМЕНИЕ 27, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

С капан зад гърба ти не можеш да избягаш от битката и трябва да се биеш с тези създания до смърт.

Ако спечелиш битката, мини на 339.

## 300.

Биеш се и си проправяш с нокти път през претъпканото стълбище и се затичваш с главата напред към затворническият комплекс. Големи парчета камъни и желязо падат от тавана, докато вълни след вълни от експлозии разбиват основите на крепостта.

Пресичаш комплекса, разсичайки всичко, което ти се изпречи на пътя, и се затичваш по коридора, който не е блокиран от свличане на камъни или пропаст.

Вече си наполовината на виещото се стълбище, когато се чува чудовищно стенание, последвано от пропукването на желязо.

Съществата около теб крещят от ужас, но гласовете им се губят, когато цялото стълбище се срутва и пада, разбивайки се шумно в празната, изпълнена с лава пропаст на сто метра надолу.

Трагично твоят живот и мисия приключват тук, в руините на Казан-оуг.

## 301.

Змията разкрива зъбите си. Като големи извити широки мечове, искрящи от отрова, те блестят студено в светлината, лееща се през решетката високо горе. Стискаш оръжието си, опирайки гръб във влажната каменна стена и чакайки подходящия момент да удариш. Когато чудовищната глава се залюлява странно наляво-надясно, зърваш очертанията на малък тунел върху далечната стена, който по-рано беше скрит от змията и гнездото ѝ.

Духът ти се приповдига от възможността да се измъкнеш от този кошмар, но първо трябва да се биеш с това грозно същество.

Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Изцерение, убои точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които ще изгубиш по време на тази битка заради отровната захалка на чудовището.

Огромен хактаратон: БОЙНО УМЕНИЕ 22, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 60

След четири бойни рунда може да се опиташ да избягаш от създанието, като пропълзиш в тунела на 91.

Ако спечелиш битката, мини на 21.

## 302.

Когато се изравняваш с нивото на плинта, пръстите на ръката започват да се движат. Те се вдигат и пагат, барабанейки в бавен и нетактичен ритъм върху гранитната повърхност.

Глухият звук причинява болка в главата ти, която се усилва с всяко потупване на набъбналите черни пръсти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-преграда, обърни на 179.

Ако не притежаваш това умение, мини на 53.

### 303.

Частично наводнената пътека те отвежда до цепнатината. Тук шумоленето и плъзгането на невидими неща ехти в наситено черния мрак. Изведнъж сянката на нещо кръгло и черно изскача от повърхността на езерото и отвратително блбукане разцепва нощта. То полита право към теб и ти бързо се скриваш в тесния процеп.

Обърни на 16.

### 304.

Стъпките спират, но оглушително пропукване, наподобяващо звук от камшик, нарушава тишината. Изреваваш от болезнена изненада, когато възпален червен белег се отваря от твоето слепоочие до брадичката ти (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Усещаш присъствието му, но не можеш да видиш врага, причинил ти тази рана.

Ако искаш да опиташ да се защитиш от невидимия нападател, мини на 257.

Ако избереш да побегнеш обратно по коридора, обърни на 64.

Ако решиш да поемеш риск, като скочиш в ямата, направи го на 275.

### 305.

Моделите са изтъкани от чисто злато и сребро, обси-пани със скъпоценности и полускъпоценни камъни. Възхищаващ се на майсторството и красотата на тези гоблени – трябва да струват хиляди крони.

Един специфичен скъпоценен камък привлича погледа ти – огромен гуамант. Неспособен да устоиш на изкушението, го откъсваш от тъканта и го пускаш в джоба си (отбележи го като Специален предмет в Дневника), преди да излезеш през вратата от залата.

Обърни на 256.

## 306.

Използвайки дисциплината, фокусираш вниманието си върху странния триъгълен плакет, закрепен към решетките, и постепенно значението му ти става ясно. Чрез откриването на общия брой триъгълници, съдържащи се във формата му, и обръщането на стрелката към това число на циферблата, преди издърпването на лоста, ще осигуриш безопасното вдигане на решетката.

Върни се на 11, за да разгледаш пак формата на плакета.

Когато мислиш, че си открил отговора, премини на съответния епизод.

## 307.

Усещаш, че таванът от мъгла крие мощно енергийно поле. Докосвайки такава силна бариера, особено когато е потопена във вода, може да се окаже фатално.

Ако решиш да докоснеш мъглата въпреки опасността, мини на 60.

Ако решиш да се гмурнеш надолу, за да изследваш статуята, обърни на 168.

## 308.

Няколко метра навътре в тунела забелязваш неестествен квадрат в пода пред теб – издайнически знак за капан. Той не представлява проблем за воин с твоята храброст и ти го прескачаш без усилие. По-натам достигаш спираловидно стълбище, водещо надолу до пещера с назъбени стени.

В края на стълбището има дъга тунела – единият отвежда на север, а другият на запад.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, обърни на 99.

Ако искаш да влезеш в северния тунел, мини на 59.

Ако искаш да влезеш в западния тунел, продължи на 323.

## 309.

Спускането е бавно и мъчително. Голяма част от стълбището е отнесена от падаща каменна зидария от паракета на бойната кула, а ти се бориш с гъжд от разтопена пепел и пемза, която изризва от сърцевината на крепостта. Подслоняваш се където можеш, но не смееш да се мотаеш прекалено дълго на едно място от страх да не бъдеш заклещен в цепнатина или каменен улей.

За времето, в което достигаш плажа, твоеето наметало и качулката ти са започнали да тлеят, а подметките на ботушите ти почти са се разтопили. Много от създаванията на Казан-оуд са избягали преди теб и са се струпали на плажа, хапейки се едно друго в ярост, породена от ужас. Езерото е задръстено с умрелите от тях, а черният пясък едва се вижда зад килима от трупове. Отстраняваш колкото можеш повече побъркани зверове, но да останеш на плажа би било самоубийствено.

Ако избереш да се качиш на скалите и да се змурнеш в езерото, мини на 254.

Ако решиш да си проправиш път надолу до стария каменен вълнолом, обърни на 122.

## 310.

Завързваш примка в края на въжето и разглеждаш внимателно отсрещната страна за сигурна мишена. Издаден камък близо до центъра на разбитото стълбище изглежда обещаващо и ти се прицелваш в него. При втория ти опит въжето намира целта си и се затяга около камъка.

Не губиш никакво време и прекосяваш бездната за минути, след което си в безопасност отсреща и изкачваш няколкото останали стъпала към разцепената крепостна стена.

Обърни на 27.

### **311.**

Бързо възстановяваш баланса си и продължаваш с всички сили въпреки жилещите рани (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Камшикът изпуква още веднъж, но ти вече си извън обхвата на жестоката му захватка.

Обърни на 6.

### **312.**

Чува се глухо прищракване и панелът се отваря с плъзгане, за да разкрие редица от стъпала, водещи надолу към зграва гървена врата, подсилена с желязо.

Ако искаш да проучиш по-нататък, мини на 37.

Ако избереш да не влизаш, обърни на 102.

### **313.**

Липсата на кислород те замайва (губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но се опитваш да игнорираш болката и продължаваш.

Ако точките ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 10 или повече, обърни на 4.

Ако са 9 или по-малко, мини на 263.

### **314.**

Премахвайки сълзи с премияване, концентрираш всичките си дисциплини и умение върху откриването на мишена в носещия се на талази дим. Сянка в твое ляво издава съществуване, което пълзи върху пътеката по корем.



Снижаваш своя Лък и стреляш. Миг по-късно рев на ярост и болка потвърждава попадението. Викът бързо затихва, когато създанието се претъркулва и пада към гилеите си.

Внезапно форма изскача от гима, дерейки с нокти и ханеи твоите ръце и лице. Пускаш Лъка и изваждаш от ножницата оръжие точно навреме, за да отблъснеш атаката му.

Дакс: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Може да избягаш от битката по всяко време, като побегнеш към срещуположната арка на 277.

Ако спечелиш битката, мини на 141.

## 315.

Целият коридор се тресе буйно от сериите изригвания, разкъсващи с лекота камък и желязо.

Навсякъде около теб гнусните слуги на Захда тичат в пълна паника, а гласовете им се издигат от ужас до гисонанс, докато панически се опитват да се измъкнат от Казан-оуг.

Струи възпламенен газ избиват от цепнатини в пода, докато спринтираш, лазиш, катериш се и прескачаш препятствия, запратени на пътя ти от умиращата крепост. Създания от лабиринта дебнат из тези ниш, в допълнение на клането и паниката, докато поглъщат нещастниците, пресекли пътя им.

Изминаваш повече от километър през разрушените проходи, преди да откриеш непокътнатото стълбище. То се извива нагоре към мрак, наситен с прах, и докато стъпваш тежко по покритите с отломки стъпала, краката ти са облизвани от пламъци. Долу виковете са удавени от оглушителното бучене на огън и експлозия, а горе няма нищо освен мрак.



*Целият коридор се тресе буйно от сериите изригвания, разкъсващи с лекота камък и желязо.*

Наближаваш момента, в който ще колабираш, когато внезапно излизаш от чернотата и се озоваваш под блясъка на дневната светлина. Олюляваш се и падаш, моментно заслепен. Докато очите ти постепенно свикват със светлината, хвърляш поглед над разрушените бойни кули на крепостта и виждаш проблясващите води на езерото Кхор далеч надолу.

Стените на крепостта се разпадат скоростно, а земята е като жива от постоянната вибрация. Затичваш се през глава през разрушената главна порта, докато светкавични мълнии са привлечени от небето заради умиращата сила на Казан-оуг. На върха на останките от стълбище се взираш далеч надолу към брега.

Ако искаш да се спуснеш по стълбите към старата каменоломна, мини на 122.

Ако искаш да си проправиш път към плажа, иди на 309.

Ако решиш да се змурнеш от скалата във водата далеч долу, направи го на 254.

## 316.

В битка си срещу въоръжени зверове. Те нападат едновременно и трябва да се биеш с тях като срещу един враг.

Захва зверове: БОЙНО УМЕНИЕ 30, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 39

Ако спечелиш битката в три или по-малко рунда, мини на 248.

Ако битката трае повече от три рунда, обърни на 160.

## 317.

Изпълвайки ръката си с гръжката на слънчевия меч, ти изваждаш от ножницата златното му острие и отрязваш пипалото с един удар. Но вместо кръв, или каквото би било за кръв в тялото на това отвратително създание, проблясва пламък като пръскащ фитил.

Мозъкът престава да се движи, стоейки в покой над пъска, докато хвърчащият пламък изгаря свирепо по тънката му тръба от разцепена плът.

Обърни на 170.

## 318.

Тежката миризма на влага и разложение се увеличава стремително и ти си принуден да покриеш носа си с твоето наметало, за да блокираш противната воня. Тунелът се извива надясно и ти забелязаш малка желязна врата в стената пред теб и тясно стълбище, слизащо в мрака.

Ако желаеш да проучиш вратата, мини на 262.

Ако решиш да се спуснеш по стълбището, обърни на 11.

## 319.

Заемайки позиция в едната страна на тунела, ти се припускаш плътно до стената и чакаш най-удобния момент за атака. Четирима воина, тъмни и зловещи, влизат с маршова стъпка в редица. В първия момент ги помисляш за граккарими, понеже черните им брони и наподобяващи черепи шлемове са идентични с тези на злите човешки бойци, служещи на Мрачните Властелини от Хелгедар. Когато се хвърляш в нападение, виждаш чертите им и осъзнаваш, че те няма как да са човешки. Огромни широки рамене подгържат неестествено големите им ръце, космати глани с жълти нокти са стиснали здраво бравди и копия от грубо изковано желязо, а зад тях се полюшват дълги опашки, подобни на тези на лъвовете.

Първият ти удар срязва задната част на доспехите на последния воин в редицата, карайки го да изреве като демон и да се строполи сгърчен в краката ти. Останалите се обръщат в твоята посока, реакциите им са светкавични, а оръжията им вдигнати да контрират нападението ти. Водачът им отваря забралото на шлема си, за да разкрие подобна на глиган муцуна и бивни.

Той нагава страховито ръмжене и насочва копието си към теб. Останалите повтарят вика му и те обграждат. Не може да избягаш от битката и трябва да се биеш с Всичките трима като срещу един враг.

Захда зверове: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако спечелиш боя, обърни на 56.

## 320.

Затичваш се обратно към ъгъла, но плоча от гладък камък се появява с тътен, запечатвайки единствения изход. Принуден си да спреш и да се изправиш срещу ревностния нападател.

Обърни на 126.

## 321.

Изглежда, че нищо не се случва. Бутоните остават снижени, а скритата врата затворена. Тъкмо се каниш да отстъпиш от саркофага, когато се чува слабо прищракване и панелът се отваря с плъзгане. Хвърляш любопитен поглед отвъд и виждаш редица от стъпала, водещи надолу до здрава гървена врата, чиито груби греди са подсилени с желязо.

Ако искаш да влезеш в саркофага, обърни на 37.

Ако избереш да не влизаш, мини на 102.

## 322.

Движиш се в прохода няколко минути, докато той рязко не завива наляво. Предпазливо надзърташ иззад ъгъла, твоите основни Каи инстинкти те предупреждават за потенциална заплаха.

Сваляйки поглед надолу, виждаш лъч светлина да преминава от едната страна на коридора до другата.

Проходът напред не изглежда по-различен от останалите в лабиринта, но си сигурен, че в него има смъртоносен капан.

Ако искаш да прескочиш лъча светлина и да продължиш по прохода, мина на 88.

Ако избереш да минеш през лъча, направи го на 240.

## **323.**

Нанизваш си пътя през мрежа от празни проходи и зали. Два пъти си принуден да се скриеш, когато групи от воини в черни доспехи се появяват неочаквано. Първоначално си мислиш, че са драккарими, зли хора, служещи на Мрачните властелини от Хелгедаг, но техните неестествено дълги ръце и опашки, веещи се зад тях, скоро прогонват този страх, замествайки го с по-голям такъв.

На гъното на тясно извиращо се стълбище достигаш до малко, но пишно помещение, чиито стени са окачени с красиви гоблени, непокътнати от влагата, проникваща в горните ниша на крепостта. Изглежда сякаш си достигнал задънена улица и тъкмо се каниш да се върнеш, когато забелязваш малка врата, скрита в ъгъла на стаята.

Ако искаш да отвориш вратата, мина на 256.

Ако решиш да разгледаш по-отблизо гоблените, обърни на 305.

## **324.**

Горещината е непоносима (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). За да предпазиш ботушите си от подпалване и с надеждата да откриеш по-хладна част в тръбата, ти се насилваш да тичаш по-навътре в подобния на фурна тунел.

Обърни на 24.

## **325.**

Срещаш кипящата вода с мощно цопване и потъваш като камък. Острият вкус на езерото изпълва устата ти, а леденостудената му презръдка сковава мускулите ти.

Първият ти импулс, когато удриш водата, е да размахаш ръцете си и да плуваш, но си затруднен от масовия растителен живот, намотал се около ритациите ти крайници. Отчаян за въздух, сякаш разсичаш тревите, които те заплашват с повличане към водния гроб.

Проведи битката като стандартна. Заради липсата на въздух обаче трябва автоматично да извадиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки боен рунд.

Черна езерна трева: БОЙНО УМЕНИЕ 10, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 50

Ако преживееш борбата, мини на 158.

## **326.**

Минаваш през пролука само със сантиметър разлика. Със свит стомах се изправяш трудно на крака и се връщаш обратно по тъмния тунел. Познатото му червено сияние от по-рано отново се появява в мрака пред теб.

Ако сега решиш да проучиш този тунел, мини на 144.

Ако решиш да се върнеш до пещерата с груби стени и да поемеш по западния тунел, обърни на 323.

## **327.**

Поглъщайки въздух колкото побира белият ти гроб, ти се смуркаш под водата и фокусираш своята Магнакай дисциплина върху ключалката с желанието да я отключиш. Това е тежък тест за умението ти, което е допълнително затруднено от липсата на въздух.

Посочи число от Таблица. Ако си достигнал ранга Архиепископ, прибави 2 към него.

Ако сборът ти е 4 или по-малко, мини на 184.

Ако е 5 или повече, обърни на 4.

## 328.

Прокрадващите се създания изпълват тясната пътека, откривайки се като лесни мишени за твоя Лък. Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Лък, прибави 3 към него. Ако си завършил Кръга на огъня, добади 1.

Ако крайният ти резултат е 0–4, мини на 232.

Ако е 5 или повече, обърни на 67.

## 329.

Обмисляш проблема няколко минути, използвайки природните си Кай инстинкти на максимум, докато се опиташ да откриеш кое от числата върху циферблата ще отвори вертикалната решетъчна врата. Образът на четири числа изпълва съзнанието ти: три, девет, тринадесет и тридесет и три. Но колкото и да се опитваш, не можеш да определиш кое от тях е правилното.

Ако искаш да завъртиш стрелката към числото три, преди да гръпнеш лоста, мини на 3.

Ако искаш да завъртиш стрелката към числото девет, обърни на 9.

Ако искаш да завъртиш стрелката към числото тринадесет, премини на 13.

Ако искаш да завъртиш стрелката към числото тридесет и три, продължи на 33.

## 330.

Умението ти Съгледвачество разкрива, че проходът вляво води до затворнически комплекс, а проходът вдясно до помещението на стражите и залата за мъчения.

Ако решиш да поемеш по левия проход, мини на 20.

Ако решиш да поемеш по десния проход, обърни на 92.



### 331.

Смъртта ти е милостиво бърза. Когато устата на чудовището се затваря около горната част на тялото ти, си парализиран от разяждаща слюнка и така ти е спестена агонията от това да те изядат жив.

Твоят живот и твоята мисия приключват тук.

### 332.

Скачаш напред и удряш вляво и дясно, пробивайки си път през потресените стражи и срещайки малко съпротива. Двама падат, а третият пристъпва напред с меч все още в ножницата. Удряш го под брадичката и виждаш как зверските му очи се забелват от внезапна агония, докато кръвта бликва изпод шлема му. Докато пада, давещ се, на колене, виждаш как четвъртият воин изчезва наголу по коридора, докато предупредителните му виковете отекват в прохода.

Ако искаш да се затичаш след него, мини на 195.

Ако решиш да влезеш в залата и опитаеш да се измъкнеш по отсрещния коридор, обърни на 69.

### 333.

Докато поставяш ключа в малката ключалка, усещаш как пръстите ти изтръпват. Чува се тих звук, като преминаващ вятър, и тогава изведнъж ключът изчезва от хватката ти (изтрий този Специален предмет от Дневника). Безшумно огромната врата се отваря, за да разкрие обикновена каменна стая. Влизаш и когато вратата се затваря, забелязваш навита змия, която е гравирана дълбоко върху повърхността ѝ.

Гравирано в средата на люспестите ѝ навишки е числото 123. Запиши го някъде в Дневника – може да ти влезе в употреба на по-късен етап от приключението.

До затворената врата върху стойка, спускаща се от тавана, висят Копие и Тояга. И двете оръжия са в забележимо добро състояние, въпреки топлия влажен въздух. От другата страна на стаята два тунела, осветени с факли, се спускат на север и изток.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, мини на 139.

Ако искаш да влезеш в северния тунел, обърни на 187.

Ако искаш да влезеш в източния тунел, продължи на 101.

## 334.

– Добре! – гърми гласът на Захда, докато влизаш в прохода. – Страхливците от Елзиан не са пратили воин, достоеен за моя лабиринт.

Думите извикват картина на лорд Захда, седнал върху златния си трон, с обекта на мисията ти – Камъка на знанието от Хергос, висещ над него. Образът подсилва решеността ти да оцелееш в този прокълнат лабиринт и да се измъкнеш. Ако успееш да откриеш обратния път до тронната зала на Захда, успехът на мисията ти ще бъде на ръка разстояние.

Движиш се по прохода, съзнанието ти е изпълнено с възможните проблеми и рискове, които може да се наложи да преодолееш. Един такъв проблем се показва пред погледа ти, когато тунелът прави рязък завой.

Обърни на 100.

## 335.

Рахитично, презгърбено същество, обвито в роба с качулка, приближава платформата, на която стоиш, прикован към стената. Със сръчност, придобита от практика, той бързо сваля всичките ти оръжия и ги подава на джуджето с грозната физиономия, навъртащо се около него. Джуджето поглежда към Сомерсверг с преценяващо око, след което го вдига над главата си, за да го покаже на господаря си.

Преди да успее да проговори, се чува внезапен тътен, докато мълния от златна енергия поглъща гръжката. Крещейки от болка, джуджето изпуска меча и стиска димящата си ръка, на пръстите му вече им липсва половината от дължината им. Не успяваш да скриеш усмивката си и бързо си наказан за гързостта си. Съществува в робата те удря през лицето, отваряйки дълбока рана с грубия си, покрит с брадавици юмрук (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

– Отведете го в лабиринта – нарежда белокосият лорд Захда. – И ми оставете меча.

Сомерсверг се надига във въздуха и се понася към златния трон върху възглавница от синя мъгла. (В книга 2, епизод 79 се твърди, че за да се освободи силата на Сомерсверг, само Кай господар трябва да го владее. Ако бъде използван в битка от някой, който не е такъв, силата му ще изчезне и ще бъде изгубена завинаги. Джуджето в Замъка на смъртта не използва Сомерсверг в битка, затова силата му няма да отслабне.)

Докато те извлечат от залата окован във вериги, Захда ти се подиграва със злия си смях и те обзема страх, че мисията ти е обречена на провал.

Изтрий всички Оръжия и подобни Специални предмети от Дневника и ги препиши на отделен лист, в случай че си ги възвърнеш в по-късен етап на приключението.

Сега обърни на 286.

## 336.

Нов звук се присъединява към ужасното цвърчене на гладните плъхове – този от разцепващо се дърво. За по-малко от минута малката ти лодка бива напълно погълната, сякаш никога досега не е съществувала.

Назъбените скали се връзват в твоите китки и колене, но ти забравяш за болката, щом изпълзяваш на плажа от татък. Затичваш се, но ситният черен пясък обхваща твоите глезени, а краката започват да те болят зверски с всяка отчаяна крачка.



Поглед над рамото ти те предупреждава, че глутницата напредва бързо – ще те достигнат, преди да успееш да се добереш до скалистото подножие на Казан-оуд. Тогава цвърченето изведнъж спира – черният поток е спрял на ръба на брега. Белите им зъби хапят празния въздух, а гладните им очи гледат всяко твое движение, но всеки един от тях е като прикован към камъните.

Докато се обръщаш, за да избягаш, се чудиш защо плъховете вече не те преследват. След по-малко от десет метра пред теб те очаква ужасяващият отговор на твоя въпрос.

Обърни на 221.

### 337.

Стената се спуска бързо, останало е много малко място, през което може да се промъкнеш.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, може да добавиш 3 към него.

Ако сборът ти е 0–4, мини на 237.

Ако е 5 или повече, обърни на 188.

### 338.

Твоята Магнакай дисциплина, подсилена от откритието на Камъка на знанието от Хергос, изкрещява опасността, че стъпалата към затворническия комплекс са обречени на бедствие.

Сетивата ти казват, че ако останеш на това ниво и тръгнеш по коридора към далечната страна на подземната бърлога, със сигурност ще откриеш безопасен път нагоре към повърхността.

Обърни на 315.

## 339.

Струйки дим започват да се надигат от мъртвите тела, изведнъж едното избухва в пламъци. Бързо прескачаш плочата, далече от жегата и задушаващите черни изпарения, докато останалите са погълнати от огън, който пръщи и фучи като гневен демон.

По-натам в тунела виждаш воина. Привел се е на пети, ръцете му почиват върху гръжката на меча. Усмивка се разтяга по небръснатото му лице, когато вижда приближаването ти.

– Смел си, признавам ти го. Не познавам някой, който би се изправил срещу три гакса.

Той скача на крака, прибира меча си и ти подава ръка в знак на приятелство.

Обърни на 12.

## 340.

Разказваш му за твоята мисия и помощта, която старейшините маги са ти оказали, за да влезеш в Казан-оуг. Когато споменаваш въздушното ти пътуване до Хердос с небесния кораб на лорд Пауго, забелязваш как се процежда сълза от окото на слепеца.

– Името ми е Кашин – казва той с печал. – Лорд Пауго е мой брат.

Съжаление изпълва сърцето ти заради този нещастен воин, понеже знаеш, че е обречен да умре. Слепотата се появява във финалната фаза на такагееа, болестта, бушуваща в тялото му.

– Късно е да ми се помогне – казва с лице, изпълнено с болка. – Но аз мога и ще ти помогна в мисията ти, Кай лорде. Слушай ме внимателно. Има стъпала в края на коридора, водещи надолу към тронната зала на Захда. При входа на залата има гоблен, зад който е скрит таен проход. Той води до трона на Захда. Над трона е Камъкът на знанието, който търсиш, но внимавай. Захда е обединил силата му с Гибелен камък от Наарос – Захда черпи силите си от този прокълнат камък. Ако искаш да успееш, първо трябва да го унищожис или със сигурност ще загинеш. За съжаление, не мога да ти помогна да се измъкнеш от Казан-оуд, понеже аз самият бях заловен много преди да достигна повърхността, но ако достигнеш плажа, отиди при стария каменен вълнолом. Под стъпалата му скрив логката си.

Той стиска ръката ти в знак на приятелство, а лицето му е станало спокойно и мирно.

– Когато се върнеш в Елзиан, кажи на брат ми, че смъртта ми не е била напразна. Нека боговете те пазят, Самотен вълк.

Звукът от приближаващи стражи те принуждава да напуснеш килията.

Когато затваряш вратата, обещаващ, че смелостта му ще живее вечно в легендите на вاکеросите – неговите бойни събратя.

Обърни на 142.

## 341.

Кръвта на мъртвия вълк те е покрила от глава до пети, изпълвайки носа ти с парлива миризма. С меч в ръка се взираш надолу към трупа и потреперваш при мисълта колко близо беше до смъртта.

Слабата светлина засиява по-силно и за момент чуваш смях, студен и далечен, преди тя отново да се приглуши до обичайното мрачно сияние.

Обърни на 298.

## 342.

Сферата спира във въздуха, на по-малко от десет метра от теб. Изглежда като огромен, черен човешки мозък, обсипан с големи космати брадавици. Свиркане, тихо, но смразяващо, постепенно се усилва, докато не изпълва главата ти с агонизираща болка.

Пръстите ти треперят и докато оръжието се изплъзва от хватката ти, се отваря разрез в предната страна на мозъка. Това е уста, широка и подпухнала, с горна устна, висяща над долната челюст, сякаш в съд е кипнало мляко. Дълго пипало от плът се подава от устата и се раздвижва във въздуха към гърлото ти.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Пси-преграда, мини на 217.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Власт над животните, обърни на 35.

Ако не притежаваш никое от тези умения, иди на 143.

## 343.

Залата е добре осветена от ред факли, минаващи по всичките четири стени, а има много малко мебели, зад които да се скриеш.

Посочи число от Таблицата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост, прибави 3 към него.

Ако сборът ти е 7 или по-малко, мини на 69.

Ако е 8 или повече, обърни на 197.

## 344.

Ръката ти удря нещо невидимо, разположено близо до ръба на ямата – началото на магически скрит мост.

Пръстите ти подсказват, че е дъска, понеже е много тънка и тясна.



*Сферата спира във въздуха, изглежда като огромен черен мозък, обсипан с големи космати брадавици.*



Изведнџ стѣпките спират. Чува се пронизително изпукване, сякаш на камшик, и лют червен белег се отваря в загната част на ръката ти (зубиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Усещаш присъствието му, но не можеш да видиш врага, причинил ти тази рана.

Ако искаш да стѣпиш на невидимия мост, мини на 166.

Ако искаш да опиташ да се биеш с невидимия враг, направи го на 257.

## 345.

Воинът не се опитва да отблъсне атаката ти и ударът ти разцепва дълбоко незащитените му гърди. Той се взира в теб невярващо, докато се хваща за раната и пада тежко на колене.

– Защо? – изграчва, докато клепачите му премигват и се затварят.

Вој на маниакална радост се надига от черните същества. Когато воинът пада в задимената бездна, те започват да се прокрадват към теб с дълги отсечени крачки.

Ако желаеш да останеш и да се биеш със съществата, обърни на 249.

Ако решиш да ги избегнеш, като избягаш към срещуположната арка, мини на 241.

## 346.

Отчаяно потупваш по стената с гръжката на оръжието си, молейки се за тъпия издайнически звук от кухня, през която да избягаш успешно. Стените не произвеждат такъв звук, но на тавана откриваш стар капак, затворен с тухли и хоросан. Слабото мъждукане на светлина, виждаща се през тънка пукнатина, те изпълва с нова надежда.

След вихрушка от удари хоросанът се разпада, а тухлите се сцепват и падат. Без да чакаш прахът да се натрупа, се изкачваш през назъбената дупка и се подаваш в зала, изпълнена с миризма на влага и плът.

Два реда с огромни каменни колони поддържат тавана, а грамаден гранитен саркофаг стои в центъра на помещението. От черен тунел в твое дясно чуваш грънченето на броня и звука от приближаващи стъпки.

Ако искаш да се скриеш зад колоните, мини на 110.

Ако искаш да напуснеш залата през тунела вляво, направи го на 201.

Ако искаш да останеш да лежиш в засада от каквото и да приближава помещението, обърни на 319.

## 347.

Допираш Свирката до устните си и надуваш. Слузестото същество мигновено се надига, а късите му жилави крака граскат в агония във въздуха, докато крайно високият звук унищожава чувствителната му нервна система.

Докато се превижда върху себе си, главата му изчезва в мъгливия таван. Чува се пронизително пропукване и синя светкавица поглъща създанието, пръщейки като змия около врата му и изпълвайки коридора с вонята на изгоряло месо. Съществото се мята луго няколко минути и когато отвратителният му танц най-накрая престава, балдахинът от мъгла вече го няма. В мрака отгоре виждаш пътека и платформа за наблюдение.

Ако искаш да се изкачиш по тялото на мъртвия червей и да се набереш върху платформата, мини на 294.

Ако предпочиташ да минеш през трупа и да продължиш по коридора, обърни на 46.

## 348.

Скоро достигааш друго каменно стълбище. То е непокътнато и се изкачва до подобен на пещера вход в стръмната каменна стена. Не можеш да се движиш вече по плажа, понеже издатина на стената блокира пътя. Освен това времето се влошава с всяка изминала минута и трябва да потърсиш убежище от задаващата се буря.

За времето, в което се изкачваш чак до пещерата, бурята вече се вихри. Докато стоиш във Входа, изпълненият с гъжд вятър те бие безмилостно, а земята потръпва с всеки трясък на гърмежите. Слабото зелено сияние на силовия щит е единственият източник на светлина и ти влизаш предпазливо. Скоро си погълнат от мрака и напредването ти става болезнено бавно.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутийка с прахан, мини на 49.

Ако нямаш никой от тези предмети, обърни на 277.

### 349.

Веднага щом пристъпваш в рубинения коридор, арката с форма на подкова става изцяло матова. Опитваш се да се върнеш, но млечнобялата преграда няма да те остави да преминеш. Скоро черепът се появява отново, но този път съобщението му те смразява до сърцевината ти:



*Пътят, който избра, води до сърцето на лабиринта,  
а там ти си обречен да гадеш дните си.*

Това е пророчество, което ще се сбъдне. Дръзна да отидеш прекалено дълбоко в лабиринта на Захда, а изходите вече са запечатани завинаги. Може да ти е любопитно, че оцеля в ядрото на лабиринта три седмици, подвиг спечелил ти уважението на лорд Захда, но и такъв, който не го склонява да пощади живота ти.

Твоят живот и мисия приключват тук.

Веднага щом преминаваш под силовия щит, си посрещнат като герой от огромна флотилия риболовни кораби и търговски шлепове.

Преди около час, след като са видели изригването на Казан-оуг, всяка лодка в Хердос е отплавала към щита, понеже избухването е сигнализирало за края на проклятието, което преследвало десети стотици години. Сега те приветстват сомерлундския воин, избавил ги от злата сянка.

Силни ръце те издърпват на каравелата на лорд Арган и фанфарни салюти прозвучават от тромпетите на неговите бакероски стражи.

– Винаги ще ти бъдем задължени, Самотен вълк – казва лорд Арган, докато се здрависва с теб топло и приятелски. – Ти постигна това, което се бояхме, че е невъзможно, и остана жив, за да го разкажеш. Твоята смелост е вдъхновение за всички нас.

Думите му са подсилени от възторжените викове на народа му. Пита те за твоята мисия и когато изваждаш от гжоба на съдраната си и обгорена туника Камъка на знанието от Хердос, очите му се разширяват от изумление.

Той скланя глава и казва с тържествен и уважителен глас:

– Лорде мой, стоиш на прага на величието. Твоята цел и съдба са добре известни на старейшините маги, понеже очаквахме идването ти много хиляди години. Нашето оценяване и това на всички останали зависи от успеха на Магнакай мисията ти. Времето настъпи, Самотен вълк, да научиш нашата мъдрост, понеже ние с теб имаме една кръв и съдбата ни е свързана. Ще те приготвим за следващата ти мисия, понеже Камъкът на знанието, който трябва да откриеш, сега се намира в земята, която някога беше наш дом, в храма, който някога беше нашето най-свещено място за преклонение, в залата, където за първи път нашият господар ни се яви.



*– Винаги ще сме ти задължени, Самотен вълк – казва лорд Ардан, докато топло се здрависва с теб.*

Твоео приключение завърши успешно, тъй като силата и мъдростта на Камъка на знанието от Хердос вече е част от твоео тяло и твоя дух. Но има много какво да научиш от старейшините маги, докато те подготвят за най-предизвикателното от всички досега Магнакай търсения – мисия, която ще те отведе дълбоко във враждебните блатата на Данарг, където злите същества на Агараш Проклетия все още виреят и господстват.

Ако имаш куража на истински Кай господар, тайните на старейшините маги и опасностите на Данарг ще те очакват в книга 8 от поредицата за Самотния вълк, озаглавена

### **Джунглата на ужасите**

# ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

## ДИСЦИПЛИНИТЕ НА МАГНАКАЙ

## РАНГ

|                                                                                           |                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                                                                                           | <b>Кай майстор</b>              |
|                                                                                           | <b>Старши Кай майстор</b>       |
| <small>Започваш Магнакай присъщението на Самотния еълк с това ниво на тренировка.</small> | <b>Изключителен Кай майстор</b> |
|                                                                                           | <b>Архиепископ</b>              |
|                                                                                           | <b>Покровител</b>               |
|                                                                                           | <b>Княз</b>                     |
|                                                                                           | <b>Ментор</b>                   |
|                                                                                           | <b>Сион-кай</b>                 |
|                                                                                           | <b>Архмайстор</b>               |
|                                                                                           | <b>Кай Велик Майстор</b>        |

| <b>РАНИЦА</b> <small>(не повече от 8 предмета)</small> | <b>ХРАНА</b>                                                                         |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.                                                     | <i>Извади три точки издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш.</i> |
| 2.                                                     |                                                                                      |
| 3.                                                     |                                                                                      |
| 4.                                                     |                                                                                      |
| 5.                                                     | <b>КЕСИЯ НА РЕМЪКА</b>                                                               |
| 6.                                                     | <i>Съдържа не повече от 50 златни монети.</i>                                        |
| 7.                                                     |                                                                                      |
| 8.                                                     |                                                                                      |
| Могат да бъдат изхвърляни, когато не участваш в битка. |                                                                                      |

## БОЙНО УМЕНИЕ

## ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Не могат да прехвърлят началната стойност. При нула точки умираш.

# БЕЛЕЖКИ ЗА БИТКИТЕ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

|               |                    |           |
|---------------|--------------------|-----------|
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |
| САМОТНИЯ ВЪЛК | БОЕН<br>КОЕФИЦИЕНТ | ПРОТИВНИК |





## СПИСЪК НА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРЕДМЕТИ И ОРЪЖИЯ

| ОПИСАНИЕ | ПОЗНАТ ЕФЕКТ |
|----------|--------------|
|          |              |

ОРЪЖИЯ *(не повече от 2)*

☐ Колчан

1.

2.

*Ако носиш оръжие и имаш съответното Боино Умение, добави +2 точки БУ.*

*Ако влезеш в битка без оръжие, извади 4 точки БУ.*

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 5 | 0 | 4 | 8 | 6 | 6 | 8 | 4 | 1 |
| 0 | 5 | 9 | 5 | 7 | 0 | 9 | 4 | 6 | 5 |
| 2 | 8 | 2 | 5 | 6 | 3 | 2 | 7 | 9 | 6 |
| 1 | 6 | 8 | 4 | 0 | 4 | 1 | 3 | 8 | 7 |
| 7 | 5 | 6 | 2 | 0 | 4 | 1 | 6 | 3 | 1 |
| 6 | 6 | 8 | 4 | 1 | 2 | 5 | 0 | 4 | 8 |
| 0 | 9 | 4 | 6 | 5 | 0 | 5 | 9 | 5 | 7 |
| 3 | 2 | 7 | 9 | 6 | 2 | 8 | 2 | 5 | 6 |
| 4 | 1 | 3 | 8 | 7 | 1 | 6 | 8 | 4 | 0 |
| 4 | 1 | 6 | 3 | 1 | 7 | 5 | 6 | 2 | 0 |

# БОЕН КОЕФИЦИЕНТ

СЛУЧАЙНО ЧИСЛО

|   | -11 или<br>no-malko | -10<br>-9 | -8<br>-7 | -6<br>-5 | -4<br>-3 | -2<br>-1 | 0       |
|---|---------------------|-----------|----------|----------|----------|----------|---------|
| 1 | 0<br>у              | 0<br>у    | 0<br>8   | 0<br>6   | 1<br>6   | 2<br>5   | 3<br>5  |
| 2 | 0<br>у              | 0<br>8    | 0<br>7   | 1<br>6   | 2<br>5   | 3<br>5   | 4<br>4  |
| 3 | 0<br>8              | 0<br>7    | 1<br>6   | 2<br>5   | 3<br>5   | 4<br>4   | 5<br>4  |
| 4 | 0<br>8              | 1<br>7    | 2<br>6   | 3<br>5   | 4<br>4   | 5<br>4   | 6<br>3  |
| 5 | 1<br>7              | 2<br>6    | 3<br>5   | 4<br>4   | 5<br>4   | 6<br>3   | 7<br>2  |
| 6 | 2<br>6              | 3<br>6    | 4<br>5   | 5<br>4   | 6<br>3   | 7<br>2   | 8<br>2  |
| 7 | 3<br>5              | 4<br>5    | 5<br>4   | 6<br>3   | 7<br>2   | 8<br>2   | 9<br>1  |
| 8 | 4<br>4              | 5<br>4    | 6<br>3   | 7<br>2   | 8<br>1   | 9<br>1   | 10<br>0 |
| 9 | 5<br>3              | 6<br>3    | 7<br>2   | 8<br>0   | 9<br>0   | 10<br>0  | 11<br>0 |
| 0 | 6<br>0              | 7<br>0    | 8<br>0   | 9<br>0   | 10<br>0  | 11<br>0  | 12<br>0 |

Загуба на  
ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Враг

Самотен Вълк

У - убит  
на място

# БОЕН КОЕФИЦИЕНТ

СЛУЧАЙНО ЧИСЛО

|         |         |         |         |         |         |                  |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------------|
| 0       | 1<br>2  | 3<br>4  | 5<br>6  | 7<br>8  | 9<br>10 | 11 или<br>повече |
| 3<br>5  | 4<br>5  | 5<br>4  | 6<br>4  | 7<br>4  | 8<br>3  | 9<br>3           |
| 4<br>4  | 5<br>4  | 6<br>3  | 7<br>3  | 8<br>3  | 9<br>3  | 10<br>2          |
| 5<br>4  | 6<br>3  | 7<br>3  | 8<br>3  | 9<br>2  | 10<br>2 | 11<br>2          |
| 6<br>3  | 7<br>3  | 8<br>2  | 9<br>2  | 10<br>2 | 11<br>2 | 12<br>2          |
| 7<br>2  | 8<br>2  | 9<br>2  | 10<br>2 | 11<br>2 | 12<br>2 | 14<br>1          |
| 8<br>2  | 9<br>2  | 10<br>2 | 11<br>1 | 12<br>1 | 14<br>1 | 16<br>1          |
| 9<br>1  | 10<br>1 | 11<br>1 | 12<br>0 | 14<br>0 | 16<br>0 | 18<br>0          |
| 10<br>0 | 11<br>0 | 12<br>0 | 14<br>0 | 16<br>0 | 18<br>0 | У<br>0           |
| 11<br>0 | 12<br>0 | 14<br>0 | 16<br>0 | 18<br>0 | У<br>0  | У<br>0           |
| 12<br>0 | 14<br>0 | 16<br>0 | 18<br>0 | У<br>0  | У<br>0  | У<br>0           |

Загуба на  
ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Браз  
Самотен вълк

У - убит  
на място

## **САМОТНИЯ ВЪЛК ЗАМЪКЪТ НА СМЪРТТА**

Книгата е ФЕНСКО издание, което се разпространява  
безплатно. Забранява се използването на която и да е  
негова част за търговски цели!!!

### **Книга-игра**

© Автор: ДЖО ДИВЪР

© Преводач: Георги Димитров - Der

© Оформление на корицата: Спасимир Игнатов - Вилорп

© Илюстрация на корицата: Дийн Спенсър

Коректор: Жанета Николова

Прегледач: Деян Вачков - Efix



ДЖО ДИВЪР

# Замъкът на смъртта



Ти си Самотния Вълк – последният Каи господар на Сомерлунг. Твоята клетва да възстановиш Каи до предишното му величие те отвежда до приказната страна Десси, земя на чудовища и магове.

Вълшебниците от тази страна са се вrekli да ти помогнат – но те искат нещо в замяна. Някъде дълбоко навътре в Замъка на смъртта лежи ключът към мъдростта на предиите им.

Ще откриеш ли този ключ, или както всички, влезли преди теб, ще отстъпиш пред ужаса, дебнеш в тъмниците на тази кошмарна крепост?